SÓ AVENTURAS

TRAMA

O melhor para seu RPG!

NÚMERO 7 - R$ 3,00

THRI-KREEN
O povo louva-a-deus de Dark Sun

WORLD OF LIGHT
Cenário alternativo para GURPS e Lobisomem

A MONTANHA DA PERDIÇÃO
Estréia: O Desafio dos Bandeirantes

AVENTURA-SOLO
Imprevistos na vida de um vampiro moderno

ISSN 1413-6015
9 771413 601009 07

ANARQUIA!

Os vampiros rebeldes querem o poder

DRAGÃO BRASIL Nº 1

DB Nº 2

DB Nº 3

DB Nº 4

DB Nº 5

DB Nº 6

DB Nº 7

DB Nº 8

DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

DB Nº 12

DB Nº 13

DB Nº 14

DB Nº 15

DB Nº 16

DB Nº 17

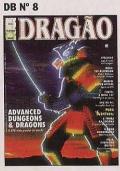
DB Nº 18

DB Nº 19

DB Nº 20

DB Nº 21

COLECIONE JÁ !

REVISTA DRAGÃO BRASIL

A PRIMEIRA... A MELHOR... E AGORA A ÚNICA !!!

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

Para pedidos acima de 5 revistas: 20% de desconto até 31/03

DB Nº 22

DB Nº 23

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

OS Nºs 1 a 7 R$ 3,00 - OS Nºs 8 a 23 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL (ref.DB) 1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐

NOME: ____________________

ENDEREÇO ____________________

TEL.: ____________________ CEP: ____________________

CIDADE: ____________________ ESTADO ____________________

VALE XEROX

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

Seguindo o exemplo de sua revista-irmã DRAGÃO BRASIL, ***SÓ AVENTURAS*** *continua em sua missão de cinqüenta páginas, desbravando novos mundos, novas aventuras, novos sistemas, audaciosamente indo onde nenhuma revista de RPG jamais esteve...*

Sim, novos sistemas. Depois de ***Tagmar****, o primeiro RPG criado por brasileiros, a estréia de um novo sistema nacional:* ***O Desafio dos Bandeirantes****, segundo RPG brasileiro, ganha sua primeira aventura — "A Montanha da Perdição", assinada por Luis Eduardo Ricon, um dos próprios autores do jogo.*

Portanto, ***Desafio*** *vem juntar-se a seus colegas: para* ***D&D*** *e* ***AD&D*** *apresentamos os Thri-Kreen, a terrível raça de seres-inseto do mundo tórrido de Dark Sun; os anarquistas de* ***Vampiro: A Máscara*** *e seus planos de revolta para derrubar a Camarilla; a realidade alternativa "World of Light", um mundo cruel e dominado pela igreja, como cenário para* ***GURPS*** *e* ***Lobisomem: O Apocalipse****; a aventura-solo "Imprevistos..." e a história em quadrinhos "Breve Tratado Sobre a Arte", ambas baseadas em* ***Vampiro****; e o conto "O Planeta Vermelho", no melhor estilo lovecraftiano de* ***Call of Cthulhu****. Tem aventura para todos os gostos.*

Sabemos que não é suficiente, que existem ainda muitos títulos merecedores de figurar em nossas páginas. Mas já chegamos até aqui, e não temos nenhuma intenção de descansar até que todos tenham sua vez.

Os Editores

ÍNDICE

Capa: Christiano Rodrigo

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

Editores Executivos:
Marcelo Cassaro "Paladino"
Rogério "Katabrok" Saladino

Direção de Arte:
Roberto Avelino

Revisão:
Hebe Ester Lucas

Diagramação:
Alex Borba
Nicola Lembo Jr.
Márcia M. S. Braga

Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa

Secretária Editorial:
Damaris Marcelino

Colaboradores:
J. M. Trevisan, Lalo, Luis Eduardo Ricon, Carlos Orsi Martinho (textos); André Valle, Evandro Tocchini Gregorio, Christiano Rodrigo, Joe Prado, Wagner Fukuhara (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Contato:
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408

Coordenador:
José Luiz Cazarim

Assistente:
Luzia Begalli

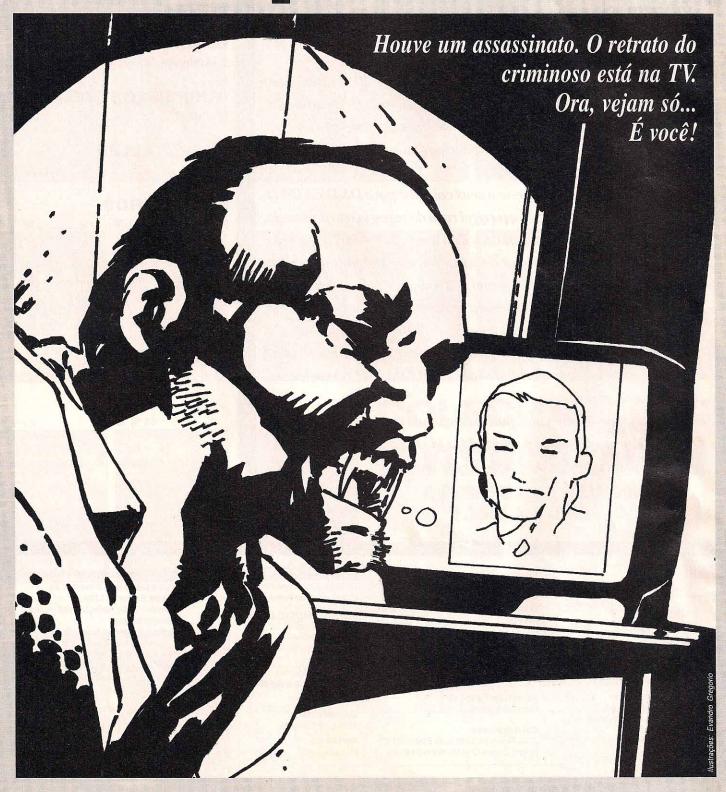
SÓ AVENTURAS (ISSN 1413-6015) é uma publicação bimestral da **Trama Editorial Ltda.**
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impressão e acabamento:
W. ROTH S.A.

Imprevistos...

Houve um assassinato. O retrato do criminoso está na TV. Ora, vejam só... É você!

Ilustrações: Evandro Gregorio

Bom, a "vida" tem sido tranqüila para você. Até demais. Há dois anos, quando Donna olhou bem nos seus olhos e disse "Eddie, você agora é um vampiro. Bem-vindo ao mundo dos imortais", você achou que a coisa seria um pouco mais emocionante. Sua vida não mudou tanto assim... continuava escrevendo romances baratos que mal pagavam o aluguel, freqüentava as mesmas festinhas chatas de final de ano, continuava sócio do Clube dos Investigadores de Evidências Alienígenas (não que acredite em aliens ou coisa do gênero... mas as teorias malucas de seus "amigos" podiam render um bom livro...).

Ser vampiro facilitava um pouco as coisas. Graças a seus poderes, não precisava mais de convite para entrar em festas e podia fechar acordos muito vantajosos — como o de ontem à noite, com uma das maiores editoras da América. Tudo o que tinha a fazer era escrever um livro sobre vampiros. Chega até ser engraçado.

Claro que os outros vampiros da cidade não irão gostar nada da idéia... principalmente o Príncipe. Tudo bem, ser um protegido de Donna — líder de uma das facções rebeldes — lhe dá uma certa imunidade. Mas tudo tem limites. Ainda mais quando se é um vampiro renegado.

Vá para **1**.

1 Você está sentado tranqüilo no sofá, assistindo ao telejornal, mal prestando atenção às notícias, enquanto saboreia o seu novo contrato. "Muito dinheiro por pouco trabalho", você pensa. Pelo menos dois terços do livro já estavam prontos antes mesmo do acordo ser fechado — e sua mente vai longe, divagando em planos para um futuro próximo. Um apartamento novo, um carro novo e uma Harley Davidson. Sim, uma Harley seria ideal...

Seus pensamentos são interrompidos pelo apresentador do telejornal: Lawrence Foster, um dos mais promissores guitarristas dos anos 90, líder da banda de hardcore Frenzy (que acabara de lançar seu álbum "Love to Die") e personalidade de destaque, foi assassinado na sua casa, esta noite, em circunstâncias misteriosas. Ao que parecia, o corpo foi encontrado sem uma gota de sangue e em avançado estado de putrefação.

Você se lembra de ter visto Lawrence umas três vezes. O garoto também era um vampiro e, apesar da pouca idade aparente, havia sido abraçado há um bom tempo. Isso, somado às circunstâncias do crime, leva a uma única conclusão: quem fez isso buscava poder. Era o processo proibido de que tanto falam, o ato de sugar um vampiro até que sua própria essência seja transferida para o assassino. "Bom", você pensa, "quem fez isso está bem encrencado..."

A TV diz que as investigações estão bem avançadas e mostra o retrato falado do assassino. E qual não é a sua surpresa ao constatar que é o SEU rosto mostrado ali, para toda a cidade!

Parece que você está mesmo encrencado...

Se você quer sair do apartamento o mais rápido possível e tentar uma fuga antes que a polícia o procure, vá para **33**.

Se prefere esperar para ver o final da reportagem, vá para **15**.

2 É... Bem... No fundo, no fundo, você sabia que aquela européia não prestava mesmo! Tudo bem. Hora de acabar com a palhaçada...

— Donna! Tome cuidado. Quatro vampiros estão vindo te matar. São do bando de Susan!

De imediato os três punks sacam suas armas. Donna tira uma pistola automática de uma gaveta e se prepara também.

Súbito, seus quatro "companheiros" surgem, vindos do hall de entrada. Um dos punks inutiliza Johann com um machado. Sem seu "comandante", não há muita chance para os outros.

Os irmãos Bishop tombam logo depois. Kurt e John são abatidos seguidamente por Donna. Não fosse por sua "traição" eles teriam vencido, mas sem o fator surpresa suas chances eram praticamente zero...

— Bom trabalho, querido — diz Donna, após a batalha, abraçando você com ternura.

— Você sabe que eu te amo, Donna — responde você, beijando-a. O mundo parece parar.

— Sabe, Donna... Susan disse que você queria me matar. Ainda bem que ela estava enganada...

Você tenta beijá-la, mas ela desvia o rosto, sorrindo.

— Sabe, Eddie... você devia confiar mais nas pessoas...

Você sente três baques no peito quando Donna descarrega a pistola à queima-roupa. Você começa a cambalear e cai de costas sobre a mesa de vidro no centro da sala...

— A vagabunda européia estava certa, Eddie. Você perdeu!

O riso sádico de Donna é a última coisa que você ouve antes de ter a cabeça decepada pelo machado do punk...

Game over. Try again.

3 — Sinto muito, cara, mas eu preciso ir até lá. Além do mais, como posso saber se você não está mentindo?

Johann dá de ombros e mostra um leve sorriso.

— Você não tem como saber...

Ele dá as costas e vai embora do mesmo jeito repentino que apareceu. Parece que ele não pretende mesmo te impedir...

Você segue até a portaria e vai ao elevador. O porteiro não cria poblemas, pois você vem aqui sempre (e ele não o reconheceu como assassino procurado...). O resto é fácil. Donna nunca foi de manter muita segurança.

Tudo parece normal. Parece que todo aquele lance de "correr perigo" era só paranóia. Você consegue até ouvir música suave flutuar de dentro do apartamento. É Eric Clapton, um dos favoritos de Donna. É a música que tocava quando vocês se conheceram naquele bar, em San Franscisco.

Você sorri e abre a porta. Vá para **37**.

4 Você resolve surpreender seu "amigo" e tenta acertar um murro no rosto do cara. Bem, não foi desta vez. Ele segura seu braço e torce para trás, virando-o novamente de costas.

— Golpe de amador, Eddie. Devia ter aprendido mais.

Ah! Além de folgado, é metido! Bem, é melhor não deixar que isso o intimide...

— E aprendi — você responde. — Mas odeio perder tempo com um imbecil como você. Por que não me solta para ver o que realmente sei?

Ele ri baixinho e o solta. Você assume postura de boxeador... amador. Nem seus poderes podem te ajudar agora — nenhum deles adianta em combate. Você até tenta usar algo no cara, mas parece que não funciona. E o rosto dele não lhe é estranho...

Ok, não deve ser tão difícil... uns dois jabs com a direita, depois um gancho com a esquerda, nada muito complicado...

Antes que você consiga colocar em prática seus planos de ataque, é atingido por uma série de socos no rosto e no estômago — tudo rápido demais, até para pensar em fazer alguma coisa.

Sua vista vai turvando aos poucos... tudo fica negro... e você cai. Nocaute no primeiro round. Vá para **25**.

5 Você pára o carro. Pode ser só uma inspeção de rotina, afinal. Um policial desce da viatura e pede para abrir o vidro. Você obedece. Por um instate ele apenas olha atento, mas depois sorri.

— Lawrence mandou lembranças, Eddie!

Mais rápido do que você pode reagir, o guarda atira na sua cabeça. A última coisa que você vê antes de ter seus miolhos espalhados pelo

carro são os imensos caninos no sorriso do policial...

Quem sabe na próxima encarnação você tem mais sorte?

6 Bem, é melhor fugir. Sabe como é, seguro morreu de velho! Você corre o mais rápido que pode. Abre a porta e encontra seu carro estacionado bem em frente. Quanta gentileza!

Para fugir, você provavelmente terá de cruzar boa parte da cidade. Isso é arriscado. Ah, dane-se! Você não tem mais nada a perder...

Você entra no carro e parte, pensando no que diabos irá acontecer. Vá para **13**.

7 Você dirige até o bairro onde Donna mora. Não se pode dizer que ela seja uma vampira indefesa — mas você sabe que, se ela estiver em perigo, é quase um dever seu salvá-la. Fica difícil virar as costas para a única pessoa que te ajudou desde que você entrou na traiçoeira "sociedade dos amaldiçoados".

Engraçado lembrar disso agora, mas desde o início Donna sempre olhou para você como uma mãe orgulhosa, apesar de encrenqueiro. Bem, você nunca teve esse mesmo tipo de perspectiva "familiar"... Ela podia ser uma vampira mais velha, mas continuava com um corpo fantástico — sem apelar para fitas de vídeo da Jane Fonda, ou coisa que o valha. "Vantagens da imortalidade", você pensa.

Não demorou muito para que Donna entendesse sua "perspectiva mais ousada" e mudasse a postura de uma "mãe dedicada" para amante insaciável. Até que Susan apareceu e estragou tudo... em termos.

Susan era uma vampira "de fora". Tinha vindo da Europa. Você se apaixonou perdidamente por ela e Donna não gostou da história. Ah, Donna... sempre tão possessiva! Para evitar problemas, você pediu a Susan que "sumisse por uns tempos". E foi o que ela fez...

Bem, o prazo de "sumiço" dela já está quase no fim. E aí vocês poderão voltar a se encontrar sem que Donna saiba. Que culpa tem você de gostar de duas mulheres?

A proximidade do apartamento de Donna faz com que você desperte e deixe para depois seus assuntos pessoais. As coisas parecem normais até aqui.

Normais até demais...

Vá para **23**.

8 Você coloca na mente uma firme decisão. Livra-se do abraço de Donna...

— Donna... eu sinto muito.

O rosto dela se contorce em uma expressão de fúria e dor...

— Sente? SENTE?! Você vai ver quem sente muito, seu imbecil! Vou te mostrar quem manda nesta cidade! Você e aquela piranha vão me pagar caro! Você devia estar definitivamente morto, tá ouvindo?! MORTO! Quando isso tudo acabar, vou ter minha vin...

—Donna, querida— você diz com um leve sorriso, interrompendo seu discurso histérico. — Você não está entendendo. Não vai haver nenhum depois...

Sua pistola cospe uma bala certeira, que atravessa a cabeça de Donna entre os olhos e estilhaça a grande vidraça atrás dela. Após o corpo tombar, você descarrega sua arma até que não sobre nada da cabeça além de uma massa disforme.

— Acabou, Eddie — diz Johann. — Hora de ir....

Sim. Acabou. Agora resta encontrar Susan e torcer para que tudo dê certo daqui em diante. Vá para **40**.

9 — Por quê? — você grita, perdendo a paciência.— O que está

acontecendo nessa cidade?

— Não seja tão ingênuo, Eddie. Foi Donna quem te incriminou. Ela mandou matar Adam. E queria você morto também.

— EU?!? Mas... por quê?

— Ambição, no caso de Adam. Donna queria o controle dos anarquistas, para poder controlá-los. Bom meio de ganhar status. Mas o seu caso é apenas ciúme... Donna sabia que eu estava de volta e nós ficaríamos juntos. Ela nunca o perdoou pela traição. O boato sobre seu livro que iria "quebrar o segredo" foi uma oportunidade de jogar todos contra você. Usando um vampiro capaz de assumir outras aparências, ela fez todos pensarem que havia sido você o autor do crime.

Você não consegue acreditar! É maquiavélico demais. Jamais pensou que Donna fosse capaz de tal coisa.

— E qual seria o SEU papel nessa história, Susan? Também pretende me trair?

— Não — diz ela. — Eu jamais faria isso, porque te amo. E sou a única pessoa capaz de te salvar...

Enfim, uma boa notícia!

— ...Mas existe um porém,você precisa provar sua lealdade a mim, Eddie. Mostrar que é digno do amor que eu tenho por você!

— Sei. O que vai ser? Uma declaração de amor, um presente...

— Quero que mate Donna — ela diz, enquanto você busca apoio em uma parede. Agora complicou de vez! Se acha tudo isso loucura e quer fugir enquanto há tempo, vá para **6**.

Se acredita na história de Susan e aceita o seu pedido, vá para **22**.

10 OK, o melhor é fugir mesmo. Danem-se todos nessa maldita cidade! O jeito é sumir para nunca mais voltar.

Você pega o carro e sai em disparada. Tempo é coisa preciosa nessas horas. Dirigir desse jeito chama muita atenção, mas não tem outro meio...

Você consegue sair da cidade em direção à rodovia. Mas, dois quilômetros depois, você avista um bloqueio policial. Só há duas alternativas: ou você pára e torce para não ser reconhecido (vá para **5**), ou tenta a tática cinematográfica de furar o bloqueio com seu próprio carro. Funciona no cinema, não? Vá para **28**.

11 Lá vai você bancar o caçador de vampiros. Além de Johann, seguem com você mais quatro vampiros: Kurt, John, e os irmãos Robert e Ralf Bishop. Pelo menos se depender do tamanho dos dois irmãos, a batalha está ganha.

Você se sente meio apreensivo. Violência nunca foi o seu forte... Tá certo que você já deu seus tirinhos durante um curso de três semanas, mas atirar em alguém de verdade é outra história...

O plano não é simples: você sobe sozinho até o apartamento de Donna, finge que não sabe de nada e segura a onda até que a cavalaria chegue. Você sobe na boa, pois parece que o porteiro está no décimo sono.

Está diante da porta. Agora não tem mais volta. Vá para **24**.

12 Você encosta o carro e entra em uma cabine telefônica a um quarteirão de seu apartamento. Liga para Donna, mas a linha está ocupada. Parece que você não tem muita opção.

Precisa existir alguém que possa ajudá-o. O jeito é ir direto para a casa da Donna (vá para **7**) ou tentar encontrar Adam, o líder anarquista da cidade (vá para **35**). Esses são os que podem te ajudar agora...

13 Até aqui tudo bem. Você já está na metade do caminho e não houve nenhum problema...

Bem, já era hora de alguma coisa dar certo para você... Seria melhor se Susan estivesse aqui, mas nada é perfeito. Vai ser difícil seguir sozinho, fixar-se numa cidade nova, receber aceitação... Não é fácil ser um renegado.

De repente, você começa a ouvir um barulho de sirenes. Há uma viatura policial atrás de você! Estão mandando você parar o carro. E agora?

Se você vai parar o carro, vá para **21**. Se prefere arriscar e levar a fuga até as últimas consequências, vá para **27**.

14 Tudo correu bem até agora. Los Angeles é uma cidade estranha e fascinante. O modo como se porta a sociedade vampírica, sem governantes ou pressões por parte da Camarilla, faz você se sentir menos deslocado.

Existem conflitos, é verdade, mas você faz o possível para ficar longe deles. Aqui, na Costa Oeste, tudo o que você pretende é cuidar da sua "vida" da melhor maneira possível.

Vez ou outra a saudade de Susan bate forte. Vocês nunca mais se falaram desde aquele último incidente. Mas você não a culpa, nem a si mesmo. "Não adianta forçar o que o destino não quer", já dizia sua avó. Além do mais, uma morena estonteante não desgruda os olhos de você, toda as noites, no "Taste of L.A" — um dos bares da cidade freqüentado por clientes... especiais.

A grana não é muita. O dinheiro que Susan lhe deu foi razoável, mas não dá para viver com apenas sete mil dólares. Você tem procurado algumas editoras e uma, a Knight Comics, lhe pareceu promissora. Não é exatamente aquilo com o que você está acostumado, mas versatilidade sempre foi seu forte. Apesar disso, até hoje você se arrepende de não ter agarrado o texto do livro sobre vampiros naquela fuga, três meses atrás.

Bem, acontece. Não adianta ficar se lamentando. O negócio é viver, companheiro. Da melhor maneira possível. E os outros... bem, os outros que se danem!

É isso aí!

15 Você resolve assistir até o final para tentar saber o quanto está encrencado. O repórter informa que a polícia ainda não sabe quem é o homem do retrato falado. "Ótimo" você pensa. "Isso me dá algum tempo".

Você começa a recolher suas coisas (ou pelo menos o principal, sem esquecer dos disquetes contendo o material do livro... é só não se esquecer da senha: 321826) e colocar tudo na mochila. É... parece que o "lar doce lar" vai deixar de ser um lugar seguro .

Quando você está quase saindo, o telefone toca.

Se quiser atender o telefone, vá para **20**.

Se ir embora, vá para **39**.

16 — E como é que você sabe disso tudo? Se for verdade, você pode estar metido também.

— Encare como quiser, Eddie. Só estou tentando ajudar, e não pense que estou extremamente feliz com isso. Vim porque alguém que eu prezo muito me pediu.

A mando de alguém? Mas quem poderia estar interessado em te manter seguro?

— Venha comigo e tudo será explicado... a não ser que você prefira continuar com esse plano idiota de querer falar com Donna.

Bem, você é quem sabe. Se quer ir com Johann e descobrir o que está acontecendo, vá para **38**. Se prefere ir até Donna, siga para **3**.

17 Ela te abraça ainda mais forte. Parece até que não existe mais ninguém na sala. Nem problemas, nem preocupações... É assim que você gosta de se sentir.

Parece que seus destinos estão entrelaçados para sempre. E vocês

devem permanecer juntos. Nem que precise matar Johann e os outros... nem que precise enfrentar a cidade intei...

Seus pensamentos são interrompidos pelo baque surdo de um tiro. Você acha que foi atingido, até sentir o corpo de Donna desfalecendo devagar. Numa reação imprevista, você larga o corpo, possuído por um estranho sentimento de repulsa.

Ela ainda está viva... mas não por muito tempo. Johann descarrega sua arma na cabeça de Donna, que explode como um globo de vidro em mil pedaços.

É o fim da linha... para ela.

Vá para **26**.

18 Bem, deu tudo certo dessa vez. Você precisou livrar-se do carro, uma vez que o motor dele ficou praticamente "sem fôlego" depois de uma viagem tão longa. Pelo menos conseguiu uma grana vendendo-o para o ferro-velho...

Los Angeles é uma cidade fascinante para quem sabe aproveitá-la, e você pegou o jeito fácil. Para sua surpresa, o caso do assassinato de Lawrence foi arquivado por falta de provas poucos dias depois de você partir. Isso o deixou livre da polícia.

Parece que a sorte estava do seu lado quando chegou em L.A. Na segunda noite na cidade você encontrou um velho colega de uma editora onde trabalhou certa vez. Você contou sua situação, falou do livro que havia escrito e... ele se interessou.

Desde então tudo tem seguido às mil maravilhas. Os negócios vão de vento em popa. Seu livro "Contingentes e Imprevistos na Vida de um Vampiro Moderno", publicado pela Bahamut Editora, está em primeiro lugar na lista dos dez mais vendidos desde que foi lançado. Dinheiro não é mais problema...

O melhor é que nenhum vampiro se manifestou contra a publicação do livro e nem houve represálias. Claro que você "aliviou" o texto um pouco...

É, os tempos mudam e hoje em dia você não quer mais saber de confusão. Há muito o que viver ainda.

E você tem todo o tempo do mundo...

19 Melhor ficar por aqui mesmo. Lá fora está cheio de caras querendo te pegar. Pelo menos aqui dentro você está seguro.

Poucos minutos depois de você descartar a idéia de fugir, aparece Johann vindo de uma porta nos fundos, que você não tinha visto.

— Ah... você acordou! Achei que ia ficar apagado por mais tempo...

Engraçadinho, ele...

— Nah... vaso ruim não quebra.

— Acho que estou fora de forma... Desculpa o mau jeito, mas eu tinha que trazer você para cá...

Nossa! Ele pediu desculpas!

— Nem esquenta... Cadê o Adam?

O cara faz uma cara de tristeza e baixa a cabeça...

— Morto. Venha, tem alguém que eu preciso te apresentar...

Bem, não há motivos para desconfianças, há? Então, Adam está morto...

Você segue Johann até a porta que não havia notado antes. Ela leva a uma sala totalmente diferente da outra. Não é o tipo de lugar que você esperaria encontrar em um galpão abandonado...

O lugar é forrado com carpete vermelho e decorado com quadros e obras de arte. Você até consegue identificar um Picasso e um Munch. Tudo muito bonito. Os móveis, todos em estilo colonial, dão um certo toque antigo na sala, fazendo que ela pareça não só deslocada no espaço, mas no tempo também. Você sabe que o estilo da decoração lembra alguém... uma pessoa que você não vê há algum tempo... e que vem fazendo muita falta...

De outra porta vem uma mulher deslumbrante. Alta, loira e de olhos verdes, com aquele toque de classe que toda mulher deveria ter.

Quando ela olha para você, sorri e diz "Boa noite" com um forte sotaque europeu. Você não tem mais dúvidas.

Susan.

Você não sabe o que dizer. Reencontrar Susan em um momento difícil como este... é como se alguém lhe estendesse uma mão quando você está caindo no abismo.

— Oi, Eddie. Saudades?

Saudades?!? É claro que está com saudades! Mas é melhor colocar a cabeça no lugar. Você precisa descobrir o que está acontecendo.

— Adam está mesmo morto?

— Sim. Cortesia de sua ex-amante.

— Como é?

— "Cortesia" porque foi ela quem ordenou seu assassinato... "ex-amante" porque muito em breve ela será executada.

Como é que...? Espera aí! Isso está muito estranho. Se quer ficar para saber o que diabos está acontecendo, vá para **9**. Se acha que isso está estranho demais e prefere fugir antes que armem uma emboscada para você, vá para **6**.

20 Você atende o telefone a tempo de ouvir uma voz irritada do outro lado. É Donna.

— Eddie, seu idiota! O que você fez???

— Nada, querida. Pode acreditar que sou inocente...

Há uma pausa do outro lado da linha. Ao que parece tem mais alguém com ela.

— Ok, Eddie. Então você não escreveu nenhum livro?

Livro? Então ela está falando DISSO. Ela ainda não sabe do assassinato...

— É claro que escrevi... mas não se preocupe. Não tem nada de mais. É só uma historinha boba...

— Claro... só que essa sua "historinha" vai deixar a gente numa situação BEM delicada...

Você interrompe o discurso dela. Não há muito tempo para isso.

— Olha, Donna... eu estou encrencado...

— EU SEI! Esse livro vai acabar ferrando com tod...

— Quer calar a boca? Não é disso que eu tô falando!

Você começa a explicar o que aconteceu (ou, para ser exato, o que NÃO aconteceu). Novo silêncio do outro lado. Em seguida, você ouve a voz de Donna de novo. Ela parece aflita, quase desesperada...

— Agora percebo tudo, Eddie! Eles queriam que eu o atraísse até aqui. Estão te caçando. TODOS eles. Fuja, Eddie! Encontre Adam... Ele vai...

A ligação é interrompida. Parece que havia mesmo alguém lá. E Donna estava realmente em pânico.

Bem, é melhor ir até a casa de Donna tentar ajudá-la. Afinal, ela se arriscou por sua causa! Vá para **7**.

21 Bem, melhor parar e ver o que os "homens da lei" querem. Você encosta o carro e um dos policiais vem falar com você.

— Sua lanterna não está funcionando direito... e a placa está praticamente ilegível. Você não acha que esse carro está velho demais para sair rodando por aí nessa velocidade?

— Desculpe, seu guarda. Nem percebi o problema da lanterna... e o carro é um pouco velho mesmo...

— Não importa. Tome a multa e resolva esses problemas, filho....

O policial estende a mão para lhe passar a multa e olha bem para você. Quase pode notar uma fagulha de reconhecimento no fundo

dos olhos dele. Você se concentra e aproveita para se utilizar de seus poderes vampíricos de persuasão...

— Algum problema, policial?

Ele olha por um instante, parecendo um tanto confuso.

— Não. Nada... pode seguir. Boa viagem...

Você agradece ao policial e segue em frente. Parece que agora não há mais nada em seu caminho... vá para **30**.

22 Você reflete um instante. Susan realmente ama você, caso contrário não estaria fazendo tudo isso. Por outro lado, pode ser uma jogada para tirá-lo de Donna...

Mas se Donn te sacaneou, ela merece um troco! Além do mais, você sempre gostou mais da Susan...

— Tudo bem — você diz —, eu aceito. Acho que você merece uma prova à altura do que tem feito por mim...

— Ótimo, querido. Johann e alguns outros irão com você. Eles cuidarão de qualquer outro vampiro que esteja com Donna no apartamento. VOCÊ cuida dela. Não ouse me trair....

Nem em sonho, meu anjo. Nem em sonho...

Vá para **11**.

23 É... está tudo tão normal que parece estranho. Nenhum carro esquisito do lado de fora, nenhuma moto...

Donna mora na cobertura (o que é engraçado, lembrando que nunca vai poder tomar banho de sol na piscina...) e isso quer dizer que você vai ter que passar pelo hall, falar com o porteiro... não que isso seja complicado, mas deve levar tempo. Bem, parece que não há outro jeito.

Antes que você dê um passo, sente uma mão segurando seu ombro... Talvez seja um inimigo, ou não. Se pretende ficar parado e esperar para ver o que o cara quer com você, vá para **31**.

Se prefere partir para uma ação mais ofensiva e virar um soco na cara do desconhecido, vá para **4**.

24 Você abre a porta e vê Donna conversando com três caras. Ela parece surpresa por um instante. Muito típico...

— Desculpe, Donna, não sabia que você estava ocupada...

— Eddie! Graças aos céus você está bem! Já íamos atrás de você...

Os três caras são punks. Membros do clã de Donna...

— Você precisa tomar cuidado querido. Sua ex-amante Susan, está querendo te matar!

Susan? Hummm...

Se você acha que isso tá com cara de armação da Donna para cima de você e quer continuar com o plano de Susan, vá para **29**.

Se você acha que Donna está falando a verdade e pretende trair Johann e os outros, vá para **2**.

25 Você acorda com uma leve dor no maxilar inferior. Ao que parece você não está perto de casa. O lugar é um galpão que aparentemente esteve abandonado por um tempo. Agora, porém, existem alguns colchões, roupas jogadas... janelas e frestas seladas com enormes tábuas. Há também algumas motos paradas — parece que mais gente anda precisando se esconder.

É isso! Agora você se lembra do tal cara... é o braço direito de Adam, o líder anarquista, e irmão daquele assassino sul-americano, o tal Maurício "Diablo". Os dois andavam juntos antes do "Diablo" se fixar no México e fazer aliança com o Sabá...

Mas o que eles querem com você?

Se prefere não arriscar e tentar fugir, vá para **6**.

Se acha melhor ficar onde está, vá para **19**.

26 — O que aconteceu? — você pergunta para Johann, ainda atônito.

— Ela estava te dominando, seu imbecil... você não teve forças para reagir ao comando mental dela.

É verdade. Você deu um enorme fora dessa vez... deixar-se levar por Donna como um adolescentezinho...

— Olha... — você diz —, eu sei que Susan vai entender... ela....

— Ela não vai entender nada. Você fracassou. Mostrou que não merece seu amor, não sabe controlar suas emoções. Sinto muito...

Sente muito?!? Como se isso adiantasse alguma coisa. Por que você sempre tem que fazer as coisas do modo errado?

— De qualquer forma, Eddie, não precisa se preocupar com a polícia. Em 24 horas o caso estará arquivado. Ela vai ajeitar as coisas por aqui. A parte boa de se matar um vampiro é que não sobram provas materiais... Tome, ela me pediu para lhe dar isso se as coisas dessem errado.

Johann lhe estende um envelope. Dentro há uma passagem de avião para Los Angeles e sete mil dólares em dinheiro.

— Ela não quer que nada aconteça com você...

Você chega até a se sentir culpado. Tanta dedicação e você dá esse tipo de retorno. É, há coisas que não são feitas para dar certo mesmo...

— Obrigado, Johann. E... agradeça a Susan por mim.

Johann dá um leve sorriso.

— Claro. Arrume um lugar para dormir e parta amanhã à noite.

Nem tente voltar para casa. Ela ainda está sendo vigiada. Boa sorte!

— Valeu...

Os cinco vão embora e deixam você sozinho. Você olha para o corpo já decomposto de Donna e descarrega sua arma nele. "É como chicotear um cavalo morto", você pensa, "não adianta nada..."

Se você não pegou os disquetes no apartamento,vá para **14**.

Se pegou, siga até a dezena formada pelos dois primeiros números da senha...

27 "Sem chance!", você pensa. Ninguém vai te pegar assim tão fácil. Se querem você tanto assim, por que não vêm pegar?

Você pisa com tudo no acelerador e vê o velocímetro atingir 160. O policial também acelera e se aproxima perigosamente.

São dois policiais na viatura. Um deles está bem armado e começa a atirar. Parece que você foi reconhecido!

Você tenta jogar o carro em cima da viatura e acerta uma vez. A viatura se desgoverna, atravessa a pista e bate num poste...Tudo muito perfeito.

Se você TAMBÉM não tivesse perdido o controle do carro...

Seu carro vira, lutando contra seu controle como se fosse um demônio com vida própria e dissesse "Vem, Eddie! Vamos para o Inferno!". Você luta e quando consegue parar o carro percebe que está atravessado no meio da pista...

Não demora muito até que um ônibus acerte você em cheio. Seu carro capota pelo menos uma dúzia de vezes e então pára de cabeça para baixo...

Suas pernas estão presas nas ferragens e você não consegue se mexer e nem se livrar... Talvez se o socorro chegar logo e...

...Só então você percebe o vazamento de gasolina.

Uns três segundos antes da explosão.

Três homens, duas mulheres e uma criança que estavam por perto partem para o inferno junto com você.

Fim da linha, companheiro...

28 Você pisa fundo no acelerador e tem a impressão de que o motor não vai agüentar a pressão. O bloqueio vai chegando cada vez mais perto... mais perto... e você colide.

O efeito não chega nem perto do desejado. Seu carro bate em uma viatura estacionada, esmagando três policiais. A viatura é arrastada por cem metros e o carro pára. Suas pernas estão presas nas ferragens e você não consegue se mexer de jeito nenhum...

Você vê pelo retrovisor um policial se aproximando com uma arma. Ele olha para dentro e estoura o vidro da janela com a mão.

O policial sorri enquanto lhe aponta a arma.Você pode ver dois enormes caninos em seu sorriso disforme...

— Diga uma frase heróica, assassino...

Estas são as últimas palavras que você ouve antes de ter seus miolos devidamente estourados por uma série de tiros na cabeça.

Você anda assistindo filmes demais...

Sorry, tente de novo.

29 Por que Donna tem essa mania de achar que todo mundo é idiota? Tá na cara que isso é uma grande armação dela! Bem, você precisa cumprir seu papel no plano e mantê-la ocupada...

— Não se preocupe com isso, Donna. Já cuidei de tudo.

Ela se surpreende, obviamente, e parece interessada. Isso é bom.

— Como assim, cuidou?

— Eu matei a desgraçada! Foi ela quem me botou nessa enrascada... me incriminou... tirou tudo o que tenho...

Nossa! Que performance! Digna do Oscar™.

Donna parece intrigada... e pelo jeito está entrando no seu jogo...

— Eu fiz o que devia. Ela agora está descansando no inferno.

Donna chega mais perto. Cara, ela parece mesmo comovida... Só mais um pouco...

E a "cavalaria" chega. Os punks e Donna ficam surpresos. Johann e os irmãos Bishop entram atirando. Kurt e John vêm logo atrás. Você pega Donna pelo braço e faz ela se abaixar, para evitar o fogo cruzado.

O que acontece é um verdadeiro massacre. No final, sobram apenas Johann, seus comandados, você e Donna.

É hora de acertar as contas. Vá para **34**.

30 Parece que daqui para a frente as coisas vão ser mais fáceis. Bem, não TÃO mais fáceis...

Você pensa no que fazer, para onde ir... e percebe algo no bolso de sua jaqueta. Um pedaço de papel. "Bem-vindo a Los Angeles, o Estado Livre", você lê. Abaixo há um manifesto anarquista elaborado pelos vampiros da costa oeste...

Parece que essa foi uma cortesia de Johann e dos rapazes. Devem tê-lo colocado enquanto você ainda estava nocauteado...

Los Angeles, hein? É... não é uma má idéia.

Se você pegou os disquetes, vá para a dezena formada pelo terceiro e quarto números da senha.

Se não pegou, vá para **36**.

31 Você não se move, mais por cautela do que por medo. Sente duas mãos arrastando-o para um beco escuro. Tudo rápido demais para qualquer reação. Pelo menos você agora está frente a frente com o cara. Engraçado... ele não lhe é estranho...

— Quem é você? Já vou te dizendo que não fiz nada...

A expressão do cara não se altera.

— Meu nome é Johann. Acho melhor você nem tentar se aproximar do prédio.

— É mesmo? E por quê?

— Tem pelo menos meia dúzia de vampiros lá dentro, esperando você entrar para pular no seu pescoço.

Ei! Isso que dizer que Donna está sendo mantida prisioneira.

— Antes que você resolva bancar o herói, saiba que Donna também quer você morto.

Se acha que Johann está mentindo e prefere entrar no apartamento, vá para **3**. Se prefere escutar tudo o que Johann tem a dizer, vá para **16**.

32 Tudo correu bem até agora. Los Angeles é uma cidade estranha e fascinante. Uma sociedade vampírica sem governante ou nenhuma pressão da Camarilla faz você se sentir menos deslocado.

Existem conflitos, é verdade, mas você faz o possível para se manter longe deles. Aqui, na Costa Oeste, tudo o que você pretende é cuidar da sua própria "vida" o melhor possível.

Vez ou outra a saudade de Susan bate forte. Vocês nunca mais se falaram desde aquele último incidente. Uma pena. Mas uma morena estonteante não desgruda os olhos de você toda noite no "Taste of L.A.", um bar frequentado por clientes... seletos.

Os negócios vão de vento em popa. Seu livro "Contingentes e Imprevistos na Vida de um Vampiro Moderno", publicado pela Bahamut Editora, está na lista dos dez mais vendidos desde que foi lançado. Em primeiro lugar.

O melhor é que nenhum vampiro se manifestou contra a publicação do livro e sequer houve represálias. Nenhuma punição por violar o segredo. É claro que você deu uma "aliviada" no texto antes de enviar para a editora...

É, os tempos mudam, e hoje em dia você não quer mais saber de confusão.

O negócio é viver, companheiro. Da melhor maneira possível.

E os outros... que se danem!

É isso aí.

33 Você sai desesperado do apartamento. E agora? Por que isso tinha que acontecer? Bem, você precisa agir rápido. Afinal de contas, a polícia logo estará aqui.

Quando chega à garagem, lembra-se de uma coisa: os outros vampiros! Se a notícia correu tão rápido quanto você imagina, deve haver uma verdadeira horda atrás de você!

Se quer parar em uma cabine telefônica e ligar para Donna, para saber o que está acontecendo, vá para **12**.

Se acha melhor seguir direto para a casa dela, vá para **7**.

34 Os corpos dos punks estão jogados no meio da sala, Johann está ferido e os outros anarquistas exaustos. Resta apenas sua parte para encerrar com êxito a missão...

Alheia ao que se passa em sua cabeça, Donna o abraça forte como não fazia há muito tempo.

— Você me salvou, Eddie! Fique comigo. Eu te amo...

Ninguém na sala se move. Parece que a decisão é só sua.

Ela aproxima a boca de seu ouvido e sussurra...

— Venha comigo, Eddie... poderemos dominar a cidade inteira se você quiser... só nós dois... para sempre. Juntos!

E agora? Você vai trair Susan e se render aos encantos de Donna (vá para **17**) ou permanecerá fiel ao plano de Susan (vá para **8**)?

35 Você vai a todos os lugares que Adam costuma freqüentar e não o encontra. Aliás, uma coisa muita estranha está acontecendo esta noite: hoje você não viu um anarquista sequer nas ruas.

Seria bom encontrar Adam. Não que vocês fossem amigos — só se viram poucas vezes — mas é que os anarquistas são conhecidos por serem mais flexíveis com renegados. Aliás, muitos são renegados. Inclusive o próprio Adam...

Bem, ao que parece vai ter que ficar para a próxima...

Você agora pode ir para a casa de Donna (vá para **7**) ou tentar fugir com o seu carro para fora da cidade (vá para **10**).

36 Não foi fácil se adaptar em L.A.: sem dinheiro, sem carro (o seu automóvel estava um bagaço depois da viagem) e ainda por cima era procurado por toda a polícia. Mas você foi bem acolhido.

Um grupo de renegados o ajudou quando você precisou. Um bando parecido com o de Adam. A salvação veio mesmo quando você inesperadamente encontrou Maurício "Diablo", o irmão de Johann.

Após você explicar sua situação, ele lhe arranjou documentação falsa (seu nome agora é Victor Malone) e dinheiro suficiente para alugar uma casa. Em troca você passou a fazer parte da Causa Anarquista. O objetivo do grupo é derrubar o príncipe de San Francisco e extender o domínio anarquista pela costa oeste.

Nas horas vagas você escreve as histórias em quadrinhos do Nite Clown para a Knight Comics. Não é bem o seu forte, mas...

A "vida" não tem sido fácil, mas é bem divertida. Viver em L.A. é um desafio, mas não há por que se preocupar. Mas afinal, vencer desafios sempre foi o que você sempre fez de melhor, e dessa vez não vai ser diferente...

37 Antes de tudo, você vê Donna. Ela corre e te abraça como nunca havia feito.

Tudo não passou de um alarme falso.

— Você está bem, Donna?

Ela olha nos seus olhos antes de responder. Seu rosto transmite uma sensação de tristeza que logo é substituída um sorriso tímido...

— Sim, estou...

Ela o beija e começa a ir em direção ao quarto. Você já passou por essa cena dúzias de vezes. Ela vai te arrastar até a cama, tirar sua roupa, te beijar bem devagar... Pelo menos por esta noite, vocês serão felizes para semp...

Uma estocada nas suas costas interrompe seu devaneio. Você olha para o seu peito e vê a afiada ponta de uma estaca que acabou de atravessar o que costumava ser o seu coração...

Você ainda tem tempo para ver três enormes punks gargalhando como loucos. Um deles segura um gigantesco machado de cortar lenha e desfere um golpe certeiro, decepando sua cabeça...

Fim da linha para você, amigo.

38 Você concorda em ir com Johann, no seu carro. Ele diz que vai dirigindo.

— Sem chance, Johann, eu vou dirigindo. Quero saber para onde você está me levando — você protesta. Afinal de contas, quem é burro para confiar em alguém que você não conhece?

— Você não entendeu, Eddie. Eu não fiz uma sugestão...

A próxima coisa que você sente é uma série de socos no queixo e estômago. O mundo fica escuro à sua volta. Você cai inconsciente.

Vá para **25**.

39 "Dane-se o telefone", você pensa. Na certa devia ser a polícia. Uma vez que as investigações estão apenas começando, sua preocupação agora é com os outros vampiros. Já devem estar sabendo o que aconteceu com Lawrence e muito provavelmente estão atrás de você nessa altura...

O problema é que isso o deixa sem muitas opções. Seguir até a casa de Donna está fora de questão: aquele vai ser o primeiro lugar onde irão procurá-lo. Ao que parece, nenhum lugar é seguro...

Você tem duas saídas: pegar o carro e sumir numa fuga *à la* Burt Reynolds (vá para **10**), ou tentar falar com Donna de um telefone público (vá para **12**).

40 Bem, finalmente deu tudo certo para você. Susan ficou muito feliz, encontrou você são e salvo e ouviu de Johann tudo o que você havia feito.

Vinte e quatro horas após aquela noite, tudo já estava resolvido. Susan utilizou sua influência para fazer com que o processo de assassinato fosse arquivado. O caso da morte de Donna também.

Tudo foi tão bem feito que você pode até voltar para casa e organizar uma mudança decente. Sim, porque apesar de tudo estar em seus lugares, você e Susan resolveram se mudar para Beverly Hills , em Los Angeles, para evitar represálias e perguntas de outros vampiros. Lá não havia regente, primigênie ou supervisão tirânica. O lugar perfeito para um vampiro renegado.

Apesar da fortuna de Susan garantir fácil seu alto nível de vida, você insistiu em continuar escrevendo. Seu livro "Contingentes e Imprevistos na Vida de um Vampiro Moderno", publicado pela Bahamut Editora, está em primeiro lugar na lista dos dez mais vendidos desde que foi lançado. Você já começa a pensar em uma continuação.

O melhor é que nenhum vampiro se manifestou contra a publicação do livro e sequer houveram represálias. Nenhuma punição por violar o segredo. É claro que você deu uma "aliviada" no texto antes de enviar para a editora...

É, os tempos mudam. Hoje em dia você não quer mais saber de confusão. O negócio é viver, companheiro. Da melhor maneira possível. E os outros... bem, os outros que se danem!

É isso aí!

J.M.TREVISAN

GURPS

Monstros e criaturas fantásticas como aliados

COMPANHEIRO

Ilustrações: Marcelo Cassaro

O capítulo Animais do módulo básico de GURPS diz que um animal é uma propriedade, sem nenhum custo em pontos de personagem. Até aí tudo bem, mas o que acontece quando desejamos um animal... diferente? Talvez um animal que não exista nesta região, neste continente, neste planeta, ou mesmo neste tempo...

Os filmes, livros, quadrinhos e desenhos animados estão repletos de heróis sem poder algum, que contam apenas com a amizade de alguma criatura fantástica. Assim acontece com Kazar e seu tigre-dentes-de-sabre Zabu, e também os Herculóides (alguém se lembra?). Possuir uma criatura assim deveria ter algum custo em pontos de personagem — o jogador deve comprar a criatura como um Aliado, e também como um Antecedente Incomum.

Comprar uma criatura como Aliado é trabalhoso, mas também mais justo. O jogador precisa computar as estatísticas da criatura para descobrir quantos pontos ela tem, e então determinar seu custo como Aliado (MB pág. 23). A rigor, um aliado construído com 50 pontos a mais que o PC deveria ser um patrono — mas um triceratops não pode ser patrono de ninguém! Uma criatura construída com menos de 50 pontos será um Dependente, e não um Aliado; embora tratado como desvantagem, ainda assim você deve pagar pontos de Antecedente Incomum por ele.

O custo de Antecedente Incomum vai variar de campanha para campanha. Possuir um dinossauro de estimação pode ser barato em campanhas de *Supers* ou *Viagem no Tempo*, mas não em *Fantasy* ou *Império Romano*. Da mesma forma, ser cavaleiro de um pégaso seria mais barato em *Fantasy* do que em *Cyberpunk*. O Mestre deve resolver qual seria o custo do Antecedente Incomum de cada criatura.

Vamos apresentar a seguir algumas criaturas incomuns — animais exóticos, fantásticos, pré-históricos ou alienígenas —, com seu custo normal em pontos como Aliados ou Dependentes. O custo leva em conta uma participação normal (resultado menor ou igual a 9); para um companheiro que esteja sempre por perto, esse custo é triplicado. O custo em Antecedente Incomum, se houver, será determinado pelo Mestre.

ASA-CORTANTE (10 pontos)

ST 10; DX 15; IQ 4; HT 16/20; DP 1; RD 0
Movimento/Esquiva: 12/6
Dano: 1d-1 perfuração

Este pássaro alienígena lembra um enorme e corpulento pardal, com um bico longo e prateado. Suas asas atingem 2m de envergadura, com penas cortantes e muito afiadas; mesmo o mais leve roçar de suas asas causa 1d-3 de dano por corte.

Uma criatura atacada pelo asa-cortante será surpreendida, a menos que consiga ouvir sua aproximação (Teste de Audição-3). Ele ataca primeiro com o bico serrilhado; se acertar, causa 1d-1 de perfuração — e repetirá esse mesmo dano no próximo turno, ao retirar o bico. Em seguida o pássaro voa à volta da vítima golpeando com as asas cortantes; o pássaro deve ter sucesso em um teste de DX-dano para não cair após um ataque bem-sucedido com a asa.

O asa-cortante alimenta-se de frutas e insetos. Filhotes podem ser domesticados e treinados como animais de ataque.

APÍDEO-GIGANTE (10 pontos)

ST 30; DX 13; IQ 3; HT 16; DP 1; RD 1
Movimento/Esquiva: 12/6
Dano: 1d+2

A criatura conhecida pelos exploradores espaciais como apídeo-gigante desobedece às leis naturais que tornam os insetos pequenos.

Insetos não atingem grandes tamanhos porque, ao contrário de criaturas maiores, não têm pulmões: contam apenas com uma rudimentar rede de traquéias que leva oxigênio diretamente aos tecidos. Esse sistema é insuficiente para abastecer de oxigênio o sangue de animais muito maiores, e por isso os insetos em geral nunca são muito grandes.

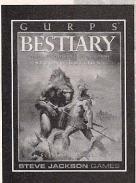
O apídeo-gigante evoluiu de um ramo perdido dos antigos insetos, dotados de bolsas respiratórias que desempenham a função de pulmões. Devido a um espantoso caso de evolução paralela, o apídeo-gigante tem a forma e tamanho aproximados dos de um grande felino. Como todos os insetos, tem seis patas; caminha sobre as quatro traseiras (Movimento 6 em terra), enquanto as duas dianteiras permanecem recolhidas na base do pescoço, usadas apenas para agarrar a presa (o que ele consegue vencendo uma Disputa Rápida de DX). Essas garras causam 1d de dano por corte enquanto prendem a vítima; livrar-se exige sucesso em uma Disputa Rápida de ST. A mordida do apídeo causa 1d+2 pontos de dano (normalmente ele morderá apenas quando a vítima estiver presas pelas garras). O apídeo pode ainda atacar com o ferrão no abdome, injetando um veneno que causa 1d+2 de dano ou morte em caso de falha em um teste de HT — mas ele evitará usar esse ataque, pois perderá o ferrão e morrerá 1d horas depois.

Apídeo-gigante é o nome dado ao zangão de uma grande colônia desses animais, que vivem em colméias escavadas em montanhas. Quando capturada, uma larva pode ser alimentada com mel até a idade adulta — tornando-se assim um servo leal daquele que o criou. Pode transportar, em vôo, apenas carga Média.

BIONAVE (350 pontos)

ST 700; DX 25; IQ 7; HT 25/500; DP *; RD *
Movimento/Esquiva: -/0
Dano: 20d contusão

Bionaves são seres discóides ou esféricos de diversos tamanhos, variando de três a trezentos metros de diâmetro, talvez mais. A maioria das espécies projeta uma aura brilhante, na verdade um campo de força invulnerável contra qualquer ataque físico ou energético. Essa mesma luz pode formar tentáculos de vários milhares de quilômetros, capazes de atacar (dano de 25d), depositar ou colher pessoas na superfície de planetas.

Bionaves vivem às manadas no espaço profundo, em estado selvagem. São inteligentes e dóceis como baleias. Comunicam-se por rádio: os sinais de rádio emitidos por nossa civilização costuma atrair bionaves,

Bestiários

Algumas criaturas deste artigo foram adaptadas de diversos suplementos importados de GURPS. Embora nenhum deles exista em português, são preciosas fontes de novas criaturas para aventuras — seja como companheiros, seja como inimigos.

GURPS Bestiary
Mais de 150 animais em geral, criaturas lendárias e dinossauros. Regras avançadas para caça, captura e treino de animais. Licantropos e regras para seu uso como PCs.

GURPS Fantasy Bestiary
Monstros e criaturas da fantasia medieval.

GURPS Space Bestiary
Mais de 300 animais e monstros para campanhas de ficção científica. Animais domésticos, habitantes de planetas exóticos e monstros do espaço.

GURPS Dinosaurs
Mais de 100 dinossauros, pterossauros, monstros marinhos, aves, mamíferos e outros animais pré-históricos. Regras para o uso de homens-das-cavernas como PCs.

que são tomadas por OVNIs. As maiores podem ser domesticadas por algumas civilizações com fins de montaria; em seus corpos imensos são instalados depósitos de carga, computadores e cabines pressurizadas. Viajam naturalmente à velocidade da luz, mas bionaves tripuladas podem receber implantes de propulsores mais velozes que a luz.
Bionaves atingem bilhões de anos de idade. Lutam apenas em defesa própria. Podem orbitar planetas, mas penetrar na atmosfera exige delas grande esforço.

BRAQUIOLAMPREIA (60 pontos)
ST 19; DX 10; IQ 3; HT 10/6; DP 1; RD 1
Dano: 2d-1 contusão

A lampreia comum, ou "peixe-vampiro", é uma temível enguia predadora. As maiores medem cerca de um metro de comprimento. Com sua boca em forma de ventosa, ela fixa-se em peixes maiores, raspa a pele com os dentes e suga seu sangue e tecidos.
A braquiolampreia é uma variedade simbiótica deste animal. Ao fixar-se em um hospedeiro, ela faz uma conexão direta com o seu sistema nervoso — a partir de então qualquer dano ao peixe irá provocar dor ao hospedeiro. A criatura passará a extrair sustento do hospedeiro, mas oferecendo algo em troca; seu corpo pode ser controlado como um tentáculo pelo próprio hospedeiro, que agora ganhou uma espécie de "braço extra".
Este tentáculo é muito forte (ST 19), consegue manusear objetos como um braço normal (DX 10) e pode trabalhar em conjunto com qualquer outro braço. Pode ser usado normalmente para atacar, mas ter um braço extra não significa ter um ataque extra (veja a vantagem Coordenação Plena em *GURPS Supers*). O hospedeiro recebe 6 Pontos de Vida extras pela presença do novo braço; se receber mais de 6 pontos de dano, o peixe morre e cai.
A braquiolampreia não é exatamente um Aliado. Ela deve ser tratada como uma vantagem de 60 pontos.

CERVO CIBERNÉTICO (35 pontos)
ST 40; DX 16; IQ 7; HT 16/30; DP 4; RD 12
Movimento/Esquiva: 14/8
Dano: 2d corte

O cervo cibernético tem seis pernas, é extremamente agressivo e difícil de matar. Desenvolvida por alguma civilização alienígena, esta forma de vida artificial é composta de polímeros complexos que apresentam certa semelhança com as moléculas orgânicas; eles nascem, crescem e se reproduzem, como quaisquer outras formas de vida. Aparentemente programado para proteger seu planeta nativo contra invasores, o cervo cibernético pode ser domesticado quando removido de seu mundo.

DIABO-DA-TASMÂNIA (-20 pontos)
ST 5; DX 13; IQ 4; HT 15/10; DP 0; RD 0
Movimento/Esquiva: 4/6
Dano: 1d-2 corte

O diabo-da-tasmânia é um feroz carnívoro marsupial, de pelagem negra com manchas brancas, que lembra uma combinação de rato e urso. Outrora viviam em toda a Austrália, mas hoje encontram-se confinados à ilha conhecida como Tasmânia. São carniceiros noturnos, alimentando-se de criaturas vivas ou mortas. A fama da ferocidade do diabo-da-tasmânia é exagerada — eles são como outros carnívoros, muito raramente atacando criaturas de tamanho humano ou maiores.
Um diabo-da-tasmânia será um Dependente, e não um Aliado.

GORILA (15 pontos)
ST 22; DX 13; IQ 6; HT 14/18; DP 1; RD 1
Movimento/Esquiva: 7/6
Dano: 1d corte

Os gorilas, os maiores entre os primatas, vivem nas selvas tropicais da África. São vegetarianos pacíficos. Eles não atacam a menos que sejam provocados. Em combate, agarram e mordem o alvo (dano de 1d de corte). Também podem aplicar tapas que causam 2d-1 de dano, com alcance de 1 hexa — mas este é um ataque raro, usado apenas quando são surpreendidos.
Gorilas podem ser treinados, mas são um tanto temperamentais e necessitam de constante companhia e afeição. Experimentos recentes provaram que gorilas podem aprender a comunicar-se com humanos através de linguagem de sinais, com NH variando entre 10 e 12.

HIPO-ORCA (30 pontos)
ST 40; DX 13; IQ 8; HT 16; DP 0; RD 1
Movimento/Esquiva: 15/7
Dano: 2d+2 corte

Originária de mares gelados de Yrth, a hipo-orca lembra um cavalo com traços de uma baleia assassina. Pode galopar em terra firme como um cavalo, ou nadar como um peixe — impulsionando o corpo com cauda muscular e controlando o nado com a barbatana na cabeça. É um mamífero, necessitando de oxigênio do ar, mas pode prender o fôlego por até trinta minutos. Carnívora, alimenta-se de peixe; a abertura de sua mandíbula é muito maior que a dos cavalos comuns, muitas vezes assustando aqueles que observam sua boca aberta pela primeira vez. Sua mordida causa 2d+2 de dano por corte.
A hipo-orca não tem pêlos. Seu couro é liso e macio, com uma espessa camada de gordura para suportar os rigores do clima glacial — o que ela faz tão bem quanto um pingüim ou urso-polar.
Hipo-orcas são ferozes e agressivas, mas tornam-se dóceis em cativeiro. Extremamente inteligentes, podem aprender uma variedade quase infinita de comandos. A partir de NT 8, certos aparelhos podem ser usados para traduzir sua linguagem e converter sua voz ultra-sônica em sons audíveis para humanos.

MOA (20 pontos)
ST 40; DX 12; IQ 3; HT 16/24; DP 1; RD 1
Movimento/Esquiva: 10/7
Dano: 2d-1 perfuração

O moa é uma enorme ave pré-histórica, como o avestruz, mas mais parecida com uma galinha gigan-

te — mede até três metros de altura. Onívora, alimenta-se de quaisquer vegetais disponíveis e pequenos animais que consiga pegar. Suas bicadas e patadas causam 2d de dano por contusão. Pode ser domesticada e utilizada como montaria.

PANTERA-DO-VIDRO (25 pontos)
ST 30; DX 13; IQ 5; HT 14/24; DP 1; RD 1
Movimento/Esquiva: 8/6
Dano: 3d+2 perfuração

A pantera-do-vidro lembra um tigre dentes-de-sabre da pré-história terrestre, com seu grande tamanho e longas presas. As diferenças mais marcantes são o pêlo castanho-avermelhado e o brilho metálico das garras e presas.

O planeta nativo da pantera-do-vidro é um mundo desértico muito próximo de seu sol. Durante o dia as temperaturas atingem marcas muito elevadas, o suficiente para derreter a areia dos desertos e transformá-los em pântanos de vidro derretido. Nesse período a pantera permanece segura em uma toca profunda; apenas ao anoitecer, quando o vidro esfria e endurece, ela abandona a toca para caçar — usando as garras para estilhaçar o vidro que bloqueia a saída.

Panteras-do-vidro estão entre os poucos animais capazes de absorver metais da natureza, lambendo minerais das rochas. Como resultado, possuem garras e presas extremamente cortantes, talvez as mais perigosas do mundo animal. Causam dano de 2d+2 de corte com as garras e 3d+2 de perfuração com mordida. Qualquer armadura tem apenas metade de sua RD contra seu ataque. Panteras-do-vidro têm quase a mesma inteligência de um cão, podendo ser domesticadas e treinadas com mais facilidade que outros grandes felinos.

PÉGASO (10 pontos)
ST 40; DX 14; IQ 4; HT 13; DP 1; RD 1
Movimento/Esquiva: 20/10
Dano: nenhum

Pégasos são tímidos cavalos alados que vivem em vales e cordilheiras de difícil acesso. Eles voam com Movimento 20 e Esquiva 10; no solo, têm Movimento 14 e Esquiva 7. Em vôo podem transportar até uma carga Média — reduza sua velocidade em 4 para carga Leve e em 8 para Média.

Pégasos não podem ser domados por maneiras convencionais, mas aceitam servir como montaria para aqueles que consideram verdadeiros amigos — talvez alguém que tenha salvo sua vida, por exemplo. Eles nunca lutam, e quando ameaçados apenas voam para longe; para proteger um amigo, tentarão atrair sobre si a atenção do inimigo.

PLASMÓIDE DOMÉSTICO (15 pontos)
ST 14; DX 14; IQ 8; HT 10; DP 4; RD 0
Movimento/Esquiva: 8/12
Dano: 1d-1 contusão

Um plasmóide doméstico lembra uma grande massa de pão, tanto na consistência quanto na cor. É quente e macio ao toque. Mas, apesar da aparência primitiva, uma inteligência elevada comanda este corpo elástico e maleável.

O plasmóide pode produzir tentáculos para manipular objetos, ou moldar seu corpo em formas variadas; uma tenda, travesseiro, pára-quedas, saco-de-dormir, bola de praia e quaisquer outras. Não pode assumir formas que exijam uma consistência muito dura, como lâminas ou ferramentas, pois é macio demais para isso. O dano máximo capaz de causar é 1d-1 de contusão. O Movimento de um plasmóide é reduzido, pois ele apenas se arrasta. Sua DP e Esquiva, por outro lado, são elevadas; é muito difícil acertá-lo com ataques físicos ou energéticos — ele pode até mesmo abrir buracos em si próprio para deixar passar um disparo laser.

Plasmóides são muito afetuosos e apreciam o toque e calor do corpo humano. À noite costumam se esgueirar para a cama do dono, enfiando-se sob o cobertor (ou substituindo o próprio cobertor).

PROTODRACO (20 pontos)
ST 30; DX 14; IQ 4; HT 15/30; DP 2; RD 2
Movimento/Esquiva: 15/8
Dano: 1d+2 corte

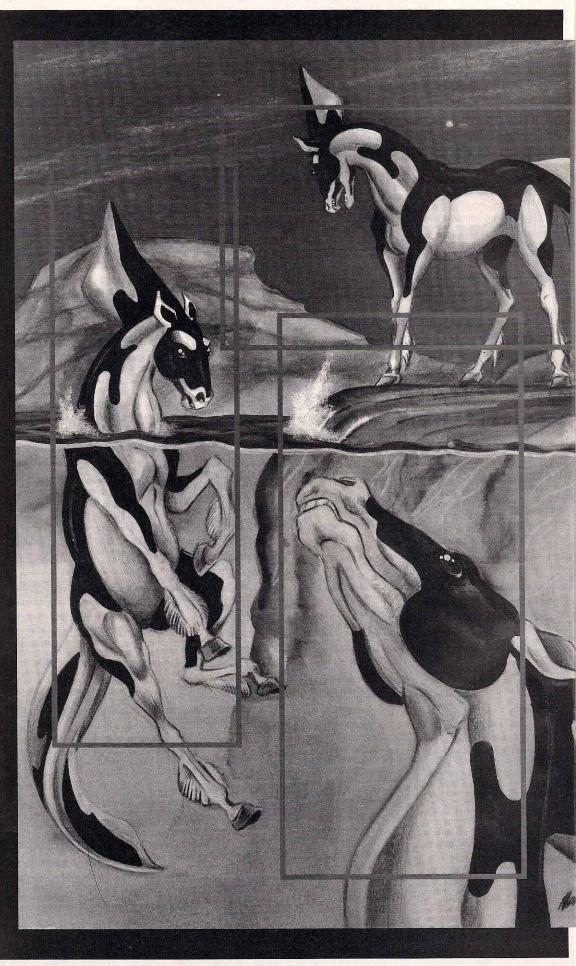
Estes imensos lagartos voadores medem até 5m de comprimento, por 6m de envergadura. São freqüentemente confundidos com dragões, o que é um grande engano: são animais comuns, sem alta inteligência ou poderes mágicos — mas, ainda assim, muito temidos nos raros lugares onde são encontrados.

Um protocraco tem quatro patas, que podem ser usadas para caminhar no solo, embora lentamente (Movimento 4). As asas não são braços transformados, como as asas de aves e morcegos: são na verdade prologamentos das costelas, sendo esta a

Ligação Natural (15 pontos)

Com esta nova vantagem, você tem uma ligação poderosa e sobrenatural com um animal ou criatura. Por algum motivo conhecido apenas pelos deuses, os dois foram destinados um ao outro desde que nasceram. Este animal jamais irá atacá-lo, e será capaz de sacrificar a própria vida para proteger o companheiro — que, por sua vez, vai retribuir essa proteção com o máximo prazer. Vocês são mais amigos que irmãos de sangue, mais íntimos que amantes; são quase uma criatura só.

Se estiverem dentro do mesmo campo visual, podem perceber os pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, e sem a necessidade de treinamento ou adestramento. Fora do campo de visão, vocês podem sentir apenas emoções gerais. Um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro, não importa quão distantes estejam.

A Ligação Natural tem um efeito colateral grave. Se o animal a quem você está ligado morrer, o choque será muito traumático; deve fazer uma Verificação de Pânico com redutor de -12. Além disso, como efeito adicional, você será vítima de severa depressão durante 3d semanas, comportando-se como se tivesse as desvantagens Preguiça e Distração.

razão de sua curiosa forma de leque. O pescoço alongado e dentes afiados permitem ao protodraco pegar os peixes de que se alimenta, durante vôos rasantes sobre o mar.

Outra razão que leva os leigos a confundir protodracos com dragões é sua forma especial de ataque. Um protodraco pode disparar pela cauda um relâmpago. Não se trata de um poder mágico, e sim a mesma capacidade especial de uma arraia ou enguia elétrica: qualquer músculo, quando se contrai, produz uma pequena carga elétrica. Peixes elétricos e protodracos têm músculos especiais, que perderam a capacidade de se contrair, mas podem produzir mais eletricidade.

O relâmpago é usado pelo protodraco para atordoar peixes muito grandes ou inimigos. Seu alcance é reduzido, apenas 3 hexes — por isso o animal costuma usar o relâmpago durante um vôo rasante. Jogue 3d para o protodraco, mas em vez de receber esse dano a vítima deve fazer um teste de HT menos metade do dano que ultrapassou sua RD (arredonde para *cima*). Falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 20-HT minutos. Após esse período a vítima ainda não está totalmente recuperada, sofrendo redutor de -2 em DX pelos próximos 20-HT minutos. Após usar sua carga, o protodraco deve esperar pelo menos seis horas para fazê-lo uma outra vez — mas ainda será capaz de lutar com suas garras e mordida (dano de 2d-1 por corte).

Quando capturados jovens, protodracos podem ser domesticados. Em mundos de fantasia medieval, eles podem atingir praticamente o mesmo valor de um grifo — $ 5.000 quando indomados, sem preço quando domesticados. O protodraco pode transportar, em vôo, apenas carga Média.

TIRANOSSAURO (50 pontos)

ST 100; DX 14; IQ 3; HT 15/60; DP 2; RD 3
Movimento/Esquiva: 17/7
Dano: 5d+2 perfuração

O tiranossauro rex é um dos mais famosos dinossauros. Mede mais de dez metros de comprimento. Seu crânio massivo (RD 4) é equipado com dentes de quinze centímetros e mandíbulas possantes, capazes de rasgar meia tonelada de carne e causar 5d+2 de dano por perfuração. As minúsculas patas dianteiras têm garras (incapazes de atacar) com ST 14. O tiranossauro pode ainda pisar em sua vítima com as poderosas patas traseiras: se vencer uma Disputa Rápida de ST, o monstro causa 3d de dano por perfuração.

Um tiranossauro seria muito difícil de domesticar, mas não impossível. Como qualquer predador, ele torna-se menos agressivo quando bem alimentado — e pode aprender a reconhecer quem o alimenta.

TRICERATOPS (60 pontos)

ST 200; DX 12; IQ 3; HT 17/75; DP 2; RD 2
Movimento/Esquiva: 10/6
Dano: 3d+2 perfuração

O triceratops foi o mais comum entre os grandes dinossauros herbívoros da América do Norte durante o período Cretáceo, há 65 milhões de anos. Um adulto pode atingir dez metros de comprimento, com os dois crifres maiores medindo mais de um metro. Sua cabeça, pescoço e ombros são protegidos por um fortíssimo escudo de osso, concedendo DP 4 e RD 6 nessas regiões. Ele também pode usar esse mesmo escudo para Bloquear com NH igual a 12, sendo capaz de proteger a si mesmo ou alguém que o esteja cavalgando.

A cabeçada do triceratops causa 3d+2 de dano por perfuração. Ele também pode correr e arremeter contra o alvo a até 20 km e causar 7d de dano por perfuração, mas com redutor de -3 em alvos de tamanho humano. Seu atropelamento causa 3d de dano por contusão, sem redutor. Seu bico com dentes compactos em forma de lâminas, adaptados para cortar plantas muito duras, podem causar 5d de dano por corte (com redutor de -4 para acertar).

WOLVERINE (-20 pontos)

ST 10; DX 12; IQ 5; HT 10; DP 1; RD 2
Movimento/Esquiva: 8/6
Dano: 1d-2 corte

O wolverine, ou carcajú, lembra um urso muito pequeno e esguio. Mede 1,20m de comprimento, mais a cauda. É muito forte e feroz para seu tamanho, capaz de enfrentar até mesmo ursos e leões — mas geralmente não ataca seres humanos ou criaturas maiores, exceto quando acuado.

Wolverines são bastante inteligentes, capazes de evitar armadilhas, roubar animais capturados por elas e depois destruí-las. Mas, por sua selvageria, são muito mais difíceis de domesticar que outros mamíferos, e quase impossíveis de treinar: para efeitos de adestramento, trate-os como se tivessem IQ 3. Um wolverine é um Dependente.

VARANO-DE-KRAH (20 pontos)

ST 20; DX 14; IQ 3; HT 16/20; DP 1; RD 2
Movimento/Esquiva: 9/7
Dano: 1d corte

Encontrado na remota ilha de Krah, em Yrth, o varano-de-krah é um dos maiores lagartos conhecidos. Pode medir mais de quatro metros de comprimento e pesar quase 300 quilos. Normalmente é necrófago, alimentando-se de carniça, mas também caça pequenos animais como javalis e cervos.

O couro camaleônico do varano-de-krah impõe um redutor de -6 em testes para enxergá-lo na vegetação, sombras e outros locais de má visibilidade. Ele pode golpear com a cauda oponentes que estejam atrás de si, exigindo da vítima uma Disputa Rápida de ST para não ser nocauteada. O varano ataca seres humanos em seu habitat natural, mas torna-se muito manso em cativeiro — até mesmo crianças podem ser deixadas com ele. Suas belas cores dançantes fazem a criatura bastante cobiçada no mercado de Mégalos.

O varano-de-krah sabe nadar, mas nunca entra no mar. Pode ser usado como montaria por cavaleiros pequenos (carga Leve).

PALADINO

Segredo

Uma criatura rara ou única no mundo com certeza vai despertar a cobiça de muita gente: donos de circos, caçadores obcecados por troféus exóticos, cientistas loucos, pessoas atrás de muito dinheiro... bem, podemos incluir no grupo boa parte da população da Terra!

Dependendo da campanha, um personagem que possua qualquer das criaturas descritas aqui deverá mantê-la oculta. Ele deverá adotar a desvantagem Segredo. O valor exato vai variar com a raridade e periculosidade da criatura: possuir uma orca em uma enseada é um Segredo de -10 pontos, pois com a revelação do segredo você seria importunado pela imprensa, ambientalistas e caras assim; por outro lado, esconder um tigre-dentes-de-sabre no porão pode render um bom tempo na cadeia ou coisa pior — sem dúvida um Segredo de -20 pontos.

D&D
AD&D

THRI-KREEN

"Porcarias Ininterruptas! Quero ser um kobold sarnento se esse não é o maior gafanhoto que já vi!"

Katabrok, o Perspicaz

Ilustrações: Marcelo Cassaro

Naquela noite, acreditei que estava prestes a morrer. Estávamos seguindo para a região de Shaar e montamos acampamento no sopé de uma montanha próxima. Durante a noite, um de nossos companheiros (Fartuf, um anão veterano de batalhas) estava de guarda, mas não percebeu a aproximação e o ataque furtivo de um grupo de elfos negros. A meio-elfa Nidria foi morta ainda durante o sono, e agora eles se preparavam para assassinar o restante de nós.

Acordamos sobressaltados. Borak e Faz-Grael agarraram suas armas, enquanto eu e Myrnneah decidíamos o que fazer. Não tive tempo para pensar muito; um dos elfos negros lançou sobre mim uma magia que me imobilizou.

Pude apenas assistir à luta. Antes que Myrnneah conseguisse terminar os gestos necessários para executar sua magia, um dos elfos negros a acertou com um golpe de espada, arruinando o encantamento. Borak, Faz-Grael e Fartuf lutavam desesperadamente, mas nem sequer conseguiam acertar os drows.

Quando o mago inimigo atingiu nosso sacerdote Borak, outros drows se afastaram para disparar dardos. A princípio estranhei um ataque com armas tão fracas, mas então lembrei-me de um terrível detalhe: veneno. Myrnneah e (para a minha surpresa) Fartuf caíram atordoados pela peçonha. Seríamos presas dos drows, ao que parecia. Possivelmente vendidos como escravos em Underdark — exceto Myrnneah e Faz-Grael, que por serem elfos teriam destino muito pior.

Foi quando aquilo apareceu.

Algo saltou entre os drows e nós. Qualquer coisa similar a um louva-a-deus gigantesco, mas amarelo ao invés de verde (talvez adaptado para regiões áridas ou montanhas) e com partes do corpo estranhamente erradas.
A coisa-inseto atingiu o surpreso elfo negro mago com uma espécie de lança, enquanto os outros miravam seus dardos no novo inimigo. Para minha surpresa total, a criatura ESQUIVOU-SE dos dardos! Em seguida, arremessou a lança contra um dos guerreiros drows — jogando também, em veloz sucessão, duas grandes lâminas triangulares. Uma delas terminou sua viagem na garganta de um drow; a outra errou seu alvo, retornando ao dono como um bumerangue.
Ferido, mas não acabado, o mago drow lançou uma magia que pude reconhecer: o fulminante raio de desintegração! O monstruoso inseto se esquivou, mas o raio reduziu sua lança a pó. Não aparentando nenhum traço de medo, o louva-a-deus se lançou na direção do mago, atacando-o com garras e mandíbulas. Seus quatro braços terminavam em mãos providas de três dedos com garras; todas foram usadas para rasgar a carne do mago, que caiu morto no mesmo instante.
Vendo seu líder tombar, os três drows restantes fugiram — cobrindo sua fuga com um globo de escuridão lançado sobre nós. Nada mais consegui ver, até que Faz-Grael recitou as palavras de um feitiço que anularia os efeitos do escuridão mágica dos drow. Quando voltamos a enxergar, encontramos ainda um outro cadáver de elfo negro; suas costas rasgadas deixavam claro que foi vítima da garras do louva-a-deus. Deste, não vimos nem sinal.
Voltamos a ver nosso misterioso salvador apenas ao amanhecer seguinte, quando todos ainda se recuperavam do ataque. A coisa-inseto veio carregando os corpos dos dois elfos negros que haviam escapado, terrivelmente mutilados. Jogou os corpos ao chão e, produzindo um som estranho com as mandíbulas, ofereceu-nos um odre de água. Entendi que o "barulho estranho" era, na verdade, uma tentativa da criatura de usar suas mandíbulas para falar. Estava tentando dizer: "Amigo".
Com alguma dedicação, descobri que podia me comunicar com ele. Chamava-se Kyorkak, "guerreiro vingador" em seu idioma. Aprendi com ele vários aspectos interessantes de sua raça, o povo louva-a-deus chamado **thri-kreen**...

Corpo Modificado

O thri-kreen não é uma evolução natural dos insetos, como pode parecer. De acordo com Kyorkak, os sábios de seu povo diziam que de onde os vieram kreen (significa povo, pessoa; thri-kreen quer dizer pessoa nômade, povo nômade), os antigos usaram o poder da mente para torná-los mais fortes e resistentes — o suficiente para suportar o clima árido e desértico do lugar.
Os kreen possuem quatro braços, mãos de três dedos (como se fossem três polegares), duas pernas fortes e capazes de saltos incríveis, e uma resistente carapaça de quitina; além de fornecer excelente proteção, evita a saída de água e dispersa o calor. A cabeça é provida de grandes olhos (não são multifacetados, como os dos insetos) muito eficientes no escuro, com uma visão noturna tão acurada quanto a de um elfo. Enormes antenas servem como órgãos auditivos e olfativos. A boca exibe uma complicada estrutura de mandíbulas. Sua respiração é feita através de orifícios localizados no tórax, entre os dois pares de braços (eles costumam proteger essa região com panos); dois órgãos internos servem como pulmões. Os kreen têm dois "corações", bombas de sangue pouco desenvolvidas.
São criaturas totalmente adaptadas para o deserto, sobrevivendo por vários dias sem comida e necessitando de pouca água. Curiosamente, Kyorkak ficava pouco à vontade perto de grandes quantidades de água, como rios e lagos.

Terríveis Inimigos

O poder de combate dos kreen é assombroso. Mesmo desarmado, um deles está longe de ser indefeso: é capaz de atacar com todos os seus braços e mordidas, com uma velocidade incrível. Diversas vezes pude presenciar o efeito do veneno paralisante injetado pela mordida de Kyorkak, afetando inclusive anões e gnomos, raças naturalmente resistentes a venenos.
Outra característica comum a eles é a agilidade sobre-humana. Kyorkak conseguia se esquivar de flechas atiradas contra ele com uma facilidade que deixava todos boquiabertos. Acertá-lo era coisa muito difícil, se ele não o quisesse. Também era capaz de saltar cinco metros em altura com facilidade — o que era muito útil, pois parecia incapaz de usar escadas de mão ou escalar muros ou paredes. Certa vez o vi saltar um rio com treze metros de largura sem nada sofrer.

Sono? O que é isso?

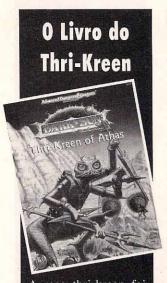
Outro fato curioso sobre Kyorkak: ele nunca dormia, nem entendia porque necessitávamos de repouso. Demorei muito para convencê-lo que dormir era para nós uma necessidade vital, como comida e água, e não um "vício". Sua raça era ativa 24 horas por dia. Talvez por isso sua longevidade seja tão pequena — apenas 25 anos, em média. Água é um dos bens mais valiosos para os kreen, assim como os seus companheiros de raça ou de aventura (algo difícil de entender: eles usam a mesma palavra para designar ambos).
Embora capaz de entender muito bem a nossa língua, era muito difícil para Kyorkak pronunciar algumas palavras. Seu sistema vocal não parecia apropriado para isso. Algumas palavras demoravam minutos inteiros para serem "faladas", e mesmo assim exigiam muita atenção do ouvinte.
Carnívoros, os kreen comem qualquer tipo de carne. Não dispensam nem mesmo humanóides (Kyorkak contou-me certa vez em segredo, longe de Faz-Grael e Myrnneah, que elfos são os mais saborosos), mas só chegam a tal ponto em tempos de necessidade, quando a caça está difícil — ocasiões raras estas, pois são excelentes caçadores. Não montam nenhum tipo de

Thri-Kreen para Jogadores

Thri-kreen podem ser personagens jogadores com a autorização do Mestre. Eles têm Destreza +2, Sabedoria +1, Carisma -1 e Inteligência -1. Seus limites são:

	Min/Max
For	9/18
Des	15/20
Con	6/18
Int	5/17
Sab	9/18
Car	4/15

Um kreen vive 25 anos, raramente chegando aos 30 (20+1d10 para a idade máxima). Pesa até 240 kg (220 + 2d10). Mede até 3,20m de comprimento e 2,10m de altura.
Thri-kreen podem ser guerreiros (até no máximo 12° nível), rangers (9° nível) e clérigos (8° nível). Nunca podem ser magos ou ladrões. Sempre começam a sua vida aventureira com 7 anos, em 3° nível, com perícias apenas em armas kreen. Podem ser de qualquer tendência neutra (Ordeiro, Inconstante e Neutro) e, em raros casos, podem ser encontradas tendências Honradas e Bondosas.
Eles não podem usar nenhum tipo de armadura, mas sua carapaça tem CA natural de 8, mais bônus de Destreza. O personagem sempre começará com perícias apenas em armas kreen, mas pode aprender a lidar com outras armas durante a campanha. Independente da classe a que pertençam, thri-kreen usam a tabela de experiência de rangers +20% (ou guerreiros +20% em D&D).

O Livro do Thri-Kreen

A raça thri-kreen foi criada originalmente para *Dark Sun* — o árido mundo de Athas, onde magos sem escrúpulos sugaram a força vital do planeta, reduzindo-o a uma ruína seca. Neste ambiente hostil de difícil sobrevivência, o thri-kreen é o mais temível predador, o mais habilidoso rastreador e o mais implacável caçador.

O thri-kreen podia ser usado como personagem jogador na primeira edição de *Dark Sun*. Mais tarde, contudo, a TSR constatou que a criatura era poderosa demais e desequilibrava o jogo; na atual segunda edição, não mais existem thri-kreen para jogadores.

Detalhes completos sobre a criatura podem ser encontrados no livro *Thri-Kreen of Athas*, talvez um dos melhores e mais detalhados suplementos de AD&D específicos para uma raça não-humana. É um livro difícil de encontrar, lançado em 1995 e hoje fora de linha — mas, com alguma sorte, pode existir algum escondido na prateleira mais profunda de sua livraria favorita.

animal, como cavalos, pois consideram como se estivessem "brincando com a comida de alguém." Senti-me muito triste quando Kyorkak morreu, vítima de uma infecção que contraiu em uma selva. Entramos nessa selva em busca de um antídoto para o elfo Faz-Grael, que havia sido envenenado — justamente quem menos confiava em Kyorkak. Pedimos ao kreen para ficar na cidade, cuidando de Faz-Grael, mas ele insistiu em ir conosco. Alegava que suas habilidades em combate seriam necessárias (o que foi verdade) e que faria todo o possível para ajudar o seu amigo. Mais tarde, contudo, confessou-me também que "não seria capaz de resistir à tentação..."
Seja lá o que isso quisesse dizer.

Vantagens

• Kreen não precisam de sono. Na verdade, não entendem a necessidade que as outras criaturas têm de dormir; acham que é um vício ou um mau hábito.
• A CA natural dos kreen é 8. Sua carapaça só é efetiva quando está viva; não se pode fazer escudos ou armaduras com carapaças de thri-kreen.
• Um kreen desarmado pode atacar 4 vezes em uma rodada (4 garras ou 3 garras/1 mordida), sem penalização.
• Rápidos, os kreen possuem Movimento 18 (humanos têm 12).
• Os kreen podem saltar 15m para a frente e 6m para cima, praticamente sem impulso, e sem sofrer nenhum dano.
• Ao atingir o 5º nível, o thri-kreen começa a produzir veneno que é injetado através da mordida, paralisando a vítima por 2d10 rodadas, se ela falhar em uma jogada de proteção/teste de resistência.
• Ao atingir o 7º nível, o thri-kreen aprende a esquivar-se de projéteis como dardos, adagas e flechas. Para isso ele não deve realizar nenhuma outra ação e conseguir 9 ou mais em 1d20 (13 para flechas), ignorando a jogada do atacante (até mesmo um sucesso crítico).
• É imune a magias que afetam "pessoas" e "mamíferos". Em compensação, magias que afetam insetos (como Repelir Insetos) funcionam contra ele.
• Resiste até uma semana sem comida e com pouca água.
• Sobrevive em climas desérticos sem problema (como se tivesse a perícia Sobrevivência: Deserto).

Desvantagens

• Os kreen nunca aprendem a nadar, sendo esta atividade fatal para eles; seus orifícios respiratórios, localizados no abdôme, não podem ser fechados. Um kreen irá afogar-se quando imerso em líquido, mesmo que apenas por um momento. Eles afundam cinco vezes mais rápido que um humano, e não têm nenhuma forma de propulsão aquática. Temem ou desprezam grandes quantidades de água por causa disso.
• Os kreen são adaptados à vida árida do deserto. Seu organismo tem pouca proteção contra climas tropicais e úmidos: para cada dia neste tipo de clima, existem 5% de chances (não cumulativo) de contrair uma infecção respiratória com os seguintes efeitos: -2 em todos os ataques e jogadas de proteção/testes de resistência; perda dos bônus de Força e Destreza; e Movimento reduzido a um terço do normal. A infecção desaparece apenas por meios mágicos (Curar Doenças e outros) ou quando o thri-kreen deixar a região úmida (mesmo assim, os efeitos persistem por mais 1d4 semanas).
• Fungo de Quitina: Cada dia que o kreen permanece em lugares com muita vegetação, ele tem 2% de chances cumulativos de contrair uma doença, causada por um fungo, que ataca a carapaça de quitina, tornando-a quebradiça e causando irritação e pruridos (coceira). O personagem sofre -2 na CA, além de perder os bônus de Destreza. A carapaça volta ao normal depois de uma semana (ou 2d4 dias) em clima árido.
• Como um kreen é muito pesado para ser suspenso apenas por suas mãos, eles não podem subir em escadas verticais, nem escalar paredes ou muros.
• Thri-kreen são criaturas G e recebem dano como tal.
• Os kreen são carnívoros totais, incapazes de ingerir qualquer tipo de vegetal (causa-lhes ânsias e náuseas), exceto aqueles com propriedades mágicas. Eles não consomem carne de seres inteligentes, exceto em último caso — mas se provar carne de elfo alguma vez, um kreen desejará mais, mesmo sem necessidade; o cheiro de um elfo com medo pode impelir esse kreen a matá-lo e devorá-lo.
• Os thri-kreen vivem pouco, apenas 25 anos em média. Ataques e magias que envelhecem a vítima (e que em um kreen causam a metade do envelhecimento) podem matá-lo muito mais facilmente.
• Em climas frios ou árticos, o metabolismo do kreen se torna mais lento: -1 em todos os atributos; -1 nos ataques e jogadas de proteção/testes de resistência; e +2 na iniciativa.

Armas dos Kreen

As armas típicas da raça kreen são a chatkcha e a gythka. São feitas para serem manipuladas por kreen,

Tabela de Armas dos Kreen

	Tamanho	Tipo	Veloc.	Dano P-M/G
Chatkcha	P	C	4	1d6/1d4
Chatkcha, arremessada	P	C	4	1d6+2/1d4+1
Gythka	G	P/E	9	2d4/1d10
Gythka, arremessada	G	P/E	8	1d6+1/1d8+2
Garra	-	C	1	1d4/1d4
Mordida	-	C/P	2	1d4+1/1d4+1

sendo muito difícil para um outro ser aprender como usá-las. O inverso também é verdadeiro: um kreen considera uma espada longa extremamente desajeitada. Outras armas que costumam ser utilizadas por kreen (que podem aprender a usá-las apenas com outros seres) são a besta, todas as armas de haste, tridente, azagaia, bordão e arpão. Os kreen nunca usam escudos.

Chatkcha: Lembra uma "shuriken", uma estrela de arremesso ninja, com três pontas cortantes — mas bem maior. Pode ser arremessada ou usada em luta corporal. A chatkcha é balanceada para retornar ao dono se não acertar o alvo, como um bumerangue.

Gythka: Espécie de lança ou arma de haste. As pontas, em formato de estrela ou tridente tosco, são de pedra ou um cristal chamado Dasl — resistente como o aço, que só os kreen sabem como e onde achar. A gythka pode ser usada em combate corpo a corpo ou arremessada como uma azagaia.

Um kreen pode atacar em uma mesma rodada com: gythka e mordida, OU duas chatkcha e mordida, OU duas garras e mordida. Para atacar com os quatro braços na mesma rodada (sem mordida), o jogador precisa gastar um ponto de perícia com arma para Ambidestria Extra. Os kreen são naturalmente ambidestros, mas a perícia é necessária para coordenar quatro ataques sem penalidades.

Para usar as garras como arma, o jogador precisa "comprar" a perícia de arma em garra (caso contrário, sofre redutor de -2 e pode usar apenas duas garras por rodada). A mordida não precisa de perícia para ser utilizada em combate, por ser um ataque natural da raça. Mordida não sofre ajuste de Força no dano.

VLADISLAV TPISH

GURPS

A raça thri-kreen é adaptável para GURPS sem problemas, podendo ser utilizada em cenários como *Fantasy, Viagem no Tempo, Supers* e outros. Para um PC, ser um thri-kreen é uma vantagem de 240 pontos. Ela abrange as vantagens e desvantagens ***DX+2 (20 pontos), IQ-1 (-10 pontos), Aparência Hedionda (-20 pontos), Infravisão (15 pontos), Sono Desnecessário (10 pontos), Defesa Passiva 1 (25 pontos), Resistência a Dano 5 (15 pontos)*** e outras:

Membros Extras 2 (10 pontos)
Coordenação Plena 3 (150 pontos)
Garras (15 pontos)
Desarmado, o thri-kreen pode realizar quatro ataques por turno — todos com bônus de +2 no dano devido à vantagem Garras. O custo de seus dois braços extras, normalmente 10, é reduzido para 5 cada, porque esses braços não podem manusear armas: um thri-kreen armado pode realizar apenas um ataque com arma (ou dois, sofrendo as penalizações adequadas) e outro com a mordida.

Supersalto 2 (20 pontos)
Velocidade Ampliada +2 (50 pontos)
O thri-kreen é muito ágil e rápido que um humano normal. A estrutura de suas pernas permite saltos quatro vezes maiores (cada nível da vantagem Supersalto dobra a capacidade de salto do personagem). Sua velocidade básica é aumentada em +2, o que também afeta seu Deslocamento e Esquiva.

Veneno (15 pontos)
Ao acertar um ataque com a mordida, um thri-kreen adulto (com quatro anos ou mais) pode inocular veneno paralisante no alvo. A vítima deve fazer um teste de HT -3; falha indica que ficará paralisada durante 20-HT minutos.

Longevidade Reduzida 3 (-75 pontos)
Os thri-kreen atingem a maturidade aos quatro anos, começam a envelhecer aos 12 e meio, e a partir de então fazem testes de idade (MB, pág. 83) a cada três meses. Vivem até os 25 anos, raramente ultrapassando 30.

A MONTANHA DA PERDIÇÃO

Brasil total! Aventura de estréia para O Desafio dos Bandeirantes

Ilustrações: André Valle

Esta é uma aventura de *O Desafio dos Bandeirantes* para 3 a 5 personagens de nível médio. É recomendável (mas não essencial) a participação de personagens que tenham alguma relação com a cultura indígena

Os PJs são contratados para acompanhar um mascate e seu filho no transporte de cinco mulas carregadas com charque (carne-seca), ervas, especiarias e trigo de São Vicente até Santo Amaro, subindo a Serra do Mar (consulte o mapa na pág. 80 do Livro de Regras). O comerciante se chama Gonçalo e seu filho de 12 anos, Miguel. A viagem leva uma semana e o pagamento é de 20 mil réis para o grupo todo. Alguns personagens podem se juntar aos outros mais tarde, para não revelar suas "habilidades especiais" (no caso dos ladrões e bruxos). Nesse caso, eles simplesmente acompanham o grupo para "não viajarem sozinhos pelo sertão".

O Mestre deve interpretar Gonçalo, o mascate, como um homem rude e sem modos, tratando seu filho com tapas e cascudos (nada cruel, apenas grosseiro), dando a ele tarefas que obviamente não consegue realizar (carregar caixas pesadas, descarregar as mulas...). Se algum personagem ajudar o menino, ele começará a tratar o jogador com respeito e carinho, chamando-o de "tio", oferecendo-lhe comida, ajuda...

A viagem corre tranqüilamente, já que poucos ladrões seriam burros o bastante para atacar um grupo bem armado. Mas o Mestre tem todo o direito de discordar, colocando um bando de três ou quatro salteadores (ladrões de nível 1 ou 2, com espadas, facões e um deles com uma pistola) espreitando o grupo na mata (Percepção difícil para alguém notar algo estranho). À noite, quando tiverem montado o acampamento, os salteadores cercam o grupo e se aproximam sorrateiramente, tentando chegar até a carga. Lembre-se, eles são ladrões e não suicidas! Ao menor sinal de perigo de vida, tentarão fugir correndo pela mata e será difícil seguir suas trilhas (eles conhecem bem a região). Se tiverem sucesso, os ladrões levarão uma boa parte da carga e Gonçalo ficará furioso com o grupo, descontando 10.000 réis do pagamento.

Para um pouco mais este início de aventura, o Mestre pode fazer alguns encontros com criaturas ou animais à sua escolha, desde que seja algo leve (o Touro Negro e o Boitatá estão fora de questão...).

Sem maiores problemas (espera-se), os personagens chegam ao destino.

A vila

Santo Amaro é uma vila de gente simples, conhecida por seu mercado, que centraliza os produtos que vêm do litoral para as vilas da serra e os que vêm do interior em direção ao Porto de São Vicente. As ruas são sempre movimentadas. Mas não desta vez.

Gonçalo notará a diferença e alertará os jogadores sobre algo estranho. A vila parece deserta. As poucas pessoas que se vêem, nas casas, fecham as janelas quando o grupo passa.

Súbito, uma senhora sai correndo de uma das casas, gritando "Manoel, meu filhinho! Você voltou!". Ela corre na direção de Miguel, mas, quando chega perto, percebe o engano e começa a chorar. Se um dos personagens amparar a mulher, várias pessoas sairão de suas casas e cercarão o grupo, curiosas. Se perguntados sobre o que está acontecendo, dirão com tristeza que todas as crianças da vila desapareceram sem deixar vestígios durante a noite, há dois meses.

Um homem de barbas brancas grita com raiva e indignação "Nossas crianças sumiram e a Coroa nem ao menos mandou os soldados para investigarem. Isso só pode ser feitiçaria daqueles malditos índios!"

Nesse momento, todos começam a falar ao mesmo tempo, contando sobre uma tribo de índios Huaripunas que foi expulsa da região quando a vila começou a crescer. Desesperados, eles oferecerão ao grupo suas economias — total de 70.000 réis — como recompensa pelo resgate das crianças. Apiedado, Gonçalo se oferecerá para ir com o grupo, não aceitando negativas e dizendo que devem partir o quanto antes.

A aldeia

Seguindo as indicações do povo da vila, chega-se a aldeia. Fica a um dia e meio de caminhada.

Durante a noite, os personagens com poder mágico terão sonhos estranhos com fogo, sombras, cavernas e crianças sofrendo muito, acorrentadas a uma montanha brilhante (use estas imagens se alguém fizer os feitiços Comunhão com a Floresta ou Adivinhação durante a aventura).

Conforme se aproximam da aldeia, os jogadores encontrarão marcas nas árvores, colares de ossos e penas pendurados, oferendas. Quem conseguir su-

Yauaretê

Os índios acreditam que, no início dos tempos, Mavotsinim criou o homem e os animais. Jurupari, seu irmão mais novo, enciumado, decidiu criar ele próprio seus homens e animais. Porém, por mais que tentasse, não conseguia criar nada tão bonito quanto o irmão. Mavotsinim começou a rir, achando graça das criaturas de Jurupari. O jovem ficou furioso e roubou a sombra do homem e da onça, os preferidos de Mavotsinim. Com elas criou dois demônios terríveis. O primeiro, feito da sombra da onça, recebeu o nome de Yauaretê. O demônio criado com a sombra do homem recebeu o nome de Jurupari, para que nnguém jamais esquecesse do mal criado pelo jovem imprudente (a criatura Jurupari está em ***O Desafio dos Bandeirantes***, pág. 106).

O Yauaretê é um demônio feito de sombras e trevas, que habita regiões amaldiçoadas ou povoadas de maus espíritos. É um predador terrível, que ataca tanto no Plano Físico quanto no Plano Astral. Tem a forma de uma diabólica onça negra com manchas vermelhas e flamejantes. Este monstro se alimenta de almas humanas e devora espíritos. Não pode ser atingido no Plano Físico, exceto com armas abençoadas ou poderes específicos para atingir criaturas astrais).

O Yauaretê ataca com garras imateriais que causam 1d6 pontos de dano na Resistência, fazendo dois ataques por rodada. Ele não pode atacar criaturas abençoadas. É repelido por símbolos sagrados e luz intensa, que lhe causa 2d6 pontos de dano por rodada. A criatura pode ser conjurada ou exorcizada, como uma entidade de nível médio. Fugirá ao sofrer 40 pontos de dano ou mais.

(atributos físicos não aplicáveis: criatura astral)

Habilidade de Luta e Esquiva	45
Velocidade	32m/r
Resistência à Magia	50
Dano direto (2 ataques)	1d6
Nível (med/max)	3/s. limite

Sugestões para Continuações

O Mestre pode continuar esta aventura criando uma pequena campanha em volta da mina perdida.

- Os personagens têm de impedir que um mensageiro leve a notícia da descoberta a São Vicente para que a Coroa não se apposse da mina. Eles podem fazer acordos com os grandes senhores de terra do local. Ou então, assassinar o pobre mensageiro...
- Dentro de uma das cavernas eles encontram vários mortos-vivos e fantasmas protegendo um antigo templo indígena, cheio de corredores e armadilhas, maus-espíritos e maldições.
- As cavernas são habitadas por índios Cupendogális ou Crurtons (livro de regras, pág.90 e 91). Coisas estranhas começam a acontecer, acidentes misteriosos, pessoas desaparecem...
- O bruxo volta com um bando de mercenários para se vingar. Os personagens estão em desvantagem numérica, mas devem resistir até alguém alcançar a vila e trazer reforços. Obviamente a "cavalaria" só chega na última hora...
- O bruxo conseguiu um amuleto de camuflagem e vai tentar matar os personagens um a um. É a velha história do Predador; um inimigo invisível causando o maior estrago. Pode render boas cenas de suspense, além de ótimos combates.

cesso em um teste de Cultura Indígena normal verá que os índios estão tentando acalmar os maus espíritos, para proteger a aldeia. Há também claros sinais de que a tribo está em estado de guerra, o que recomenda cautela no contato com os índios.
Se os jogadores chegarem à aldeia de maneira hostil, tudo se complica e pode virar uma batalha sangrenta da qual os jogadores só escapam se fugirem rapidamente. Porém, se eles chegarem em paz, verão todos os guerreiros cercarem o grupo e as mulheres da aldeia correrão em direção ao garoto Miguel, fazendo-lhe carinhos e chorando bastante. Um teste de Percepção fácil mostrará ausência de crianças.
Quem conseguir se comunicar com os índios saberá que os curumins (os indiozinhos) desapareceram sem deixar pistas. Os índios acusam os maus espíritos invocados por alguma magia de bandeirantes inescrupulosos, que teriam levado as crianças como escravas.
Após algum tempo, um índio velho (o pajé) vem até o garoto, encosta em sua testa e volta correndo para sua cabana, falando de uma visão. Ele volta com colares de penas e dentes de animais e começa a pintar o rosto do garoto, dizendo que está protegendo o menino dos maus-espíritos e que ele é a chave para encontrar os indiozinho.
Ouvindo isso, os índios pedem que os personagens fiquem na aldeia para que o pajé possa descobrir o que está acontecendo. Gonçalo dirá que contrariar os índios pode ser perigoso e aconselhará o grupo a ficar.

Durante a noite

Mais tarde, instalados em redes numa das ocas comunitárias, todos os personagens terão os mesmos sonhos estranhos. Faça um teste de Percepção difícil ou teste a Sorte dos jogadores. Quem tiver sucesso, acordará e verá Miguel andando como um zumbi em direção à mata, sumindo na escuridão da noite. Se o jogador perder tempo tentando acordar alguém (ou se ninguém passar nos testes), o garoto some no mato e será preciso seguir sua trilha (o que será difícil). Senão, o personagem seguirá o garoto pela mata tentando alcançá-lo até que ele some numa curva e desaparece dentro da selva. Para achar sua trilha, o jogador deve passar num teste normal.

Batalha na mata

Os jogadores, mais cedo ou mais tarde, encontrarão a trilha do menino. Ela segue mata adentro em direção a uma montanha escarpada. Assustados, os índios se recusam a acompanhar os jogadores, dizendo que Tupã, o Deus-Trovão, os proíbe de ir até aquela montanha.
Ao se aproximarem do morro, ainda na floresta, os PJs perceberão (ou não - Percepção difícil) ruídos vindos da copa das árvores. De repente, ouve-se um grito de guerra e ataca uma multidão de meninos e meninas armados de paus (d6-2 de dano), pedras (d6 de dano), pequenas lanças (d6-2) e arcos com flechas envenenadas (d6-2 da flecha e d6 por dia de veneno). Na confusão, eles podem ver crianças brancas e índias juntas, todas numa espécie de transe.

É uma situação muito delicada, pois os jogadores não podem atacar as crianças e nem tampouco levar pancada à toa. Deixe que eles resolvam a questão sozinhos (mas rápido). Se eles não conseguirem pensar em nada, Gonçalo dirá que o melhor seria que alguns (incluindo ele próprio) ficassem para distrair as crianças, enquanto os outros avançam em direção à montanha. Se quiser, retire um ponto de experiência da cada jogador, pois PNJs não devem dar soluções para a aventura.
Ao chegarem à montanha, eles encontram uma caverna escavada em um barranco, parecendo uma mina. Na entrada da mina, várias crianças acorrentadas carregam sacos de terra e pedras. Elas estão muito feridas e cansadas, parecendo famintas e doentes. No alto de uma pedra, um homem vestido de negro dá ordens aos meninos e parece controlá-los de algum modo. Quando os personagens se aproximam o bastante para ouvirem seus gritos, o homem olha na direção deles, descobrindo-os como por magia. Ele diz: "Saiam daí, seus imbecis! Eu posso vê-los daqui!"
Se alguém quiser conversar antes de quebrar o pau, o homem diz que não devem se intrometer, que não libertará as crianças de maneira alguma e que a mina de prata (mina de prata!?!?) é só dele.
Agora sim, é hora de combate. Quando os personagens atacarem o homem (ou mesmo se ninguém o fizer), ele ergue os braços e à sua frente surgem criaturas feitas de sombras, com a forma de onças. Um teste de Ocultismo ou Cultura Indígena difícil dirá que as criaturas são Yauaretês (deve haver mais ou menos uma criatura para cada dois personagens). O homem de negro é um bruxo poderoso (sua ficha está na página ao lado). Seus ataques com feitiços serão intercalados por tiros de pistola, escopeta e — quando nada mais restar — golpes de espada. Ele possui um amuleto de Visão Astral e um de Metamorfose, que usará para se transformar em coruja e fugir, após lançar um feitiço de Trevas (mas só no caso de estar perdendo o combate). Os Yauaretês atacarão com ferocidade e, a menos que algum personagem consiga fazer um Exorcismo, Luz Divina, esteja abençoado ou use uma tocha, as coisas podem ficar "sombrias".

Final

Se tudo der certo, o bruxo será derrotado e os Yuauretês também. Se o bruxo escapar, ele voltará para se vingar dos jogadores. Na mina não há nada realmente precioso, apenas uma arca velha com roupas, cartas em castelhano e um antigo mapa que mostra aquele local como uma mina de prata. Na verdade, nenhuma prata foi encontrada até agora. Mas nada impede que os jogadores passem a minerar por eles mesmos. De qualquer modo, a mina é falsa. Tudo o que eles encontrarão depende do que o Mestre inventar para as próximas aventuras.
Os índios ficarão gratos e darão um amuleto a cada jogador (com poderes a escolha do Mestre). Os habitantes da vila pagarão a recompensa e poderão fornecer equipamentos para explorar a mina.

LUIS EDUARDO RICON

Amadeus Sandoval (Bruxo nível 6)

Atributos: Força 15, Destreza 17, Resistência 14, Inteligência 18, Sabedoria 16, Carisma 11, Sorte 3, Resistência à Magia 38, Poder Mágico 67

Feitiços: Trevas 64, Amaldiçoar 58, Conjuração 48, Criar Doenças 28, Criar Dor Intensa 38, Mau-Olhado 48, Metamorfose 48, Controlar Mentes 28

Habilidades Principais: Pistola/Garrucha 47, Mosquete/Escopeta 40, Espada/Facão 47, Esquiva 37, Mineração 28, Ocultismo 39, Conhecimento da Mata 37, Cultura Indígena 37

Defesa: Laudel, Colete de couro leve

Pertences: Amuleto de Metamorfose (2 cargas), Amuletos de Visão Astral (7 cargas), Escopeta (c/ munição para 4 disparos), Pistola (com munição para 7 disparos), Espada Rapieira (vale 10.000 réis)

STORYTELLER

Um Pouco de História

A história do **World of Light** começa a divergir da História que conhecemos (a nossa própria e aquela mostrada no World of Darkness) no final da Idade Média. Alguns dos fatores que levaram ao fim deste período aconteceram de forma ligeiramente diferente, dando origem a uma Idade Moderna quase idêntica à que conhecemos. Mas essas pequenas diferenças foram-se acumulando e originaram uma Idade Contemporânea completamente diferente.

Na "nossa" Idade Moderna, a devoção religiosa (teocentrismo) foi substituída progressivamente pelo louvor ao ser humano (antropocentrismo) e, principalmente, ao dinheiro (capitalismo) e a si próprio ("umbigocentrismo", acho). Por bem ou por mal, essas mudanças de comportamento tornaram possível a sociedade como a conhecemos.

No **World of Light**, isso nunca aconteceu. (Claro, o capitalismo e o "umbigocentrismo" sempre tiveram seu lugar, mas ambos mantiveram a mesma posição que ocupavam no final da Idade Média.) Os motivos exatos disso não são muito claros, mas é bem provável — em *Storyteller* — que teve origem nas maquinações dos seres sobrenaturais, principalmente vampiros e magos,

World of Light

Uma realidade alternativa para crônicas de Lobisomem e GURPS

que devem ter tomado rumos diferentes.
Tudo o que foi feito na "nossa" Idade Moderna por dinheiro, no **World of Light** foi feito REALMENTE em nome de Deus (ou de Alá, em alguns casos). Assim, os nativos da América foram dizimados por fanáticos católicos — e os sobreviventes, rapidamente catequizados. A escravidão negra foi usada, na maioria das vezes, como forma de recrutamento rápido de soldados ferozes e para trabalho agrícola (mas apenas para plantar para alimentar os exércitos do Senhor).
Uma diferença marcante é o fato de que as igrejas protestantes nunca chegaram a nascer (seus pais, como Lutero e Calvino, foram pegos pela Sagrada Inquisição antes de conseguir seguidores). Também importante é o fato que a África foi rapidamente colonizada pelo Islã, a fim de impedir que os católicos o fizessem primeiro. Óbvio, o racionalismo e a ciência também não tiveram vez. Copérnico foi queimado na fogueira, e Galileu foi um religioso (chegou a ser indicado para Papa). Newton foi um bravo guerreiro do Senhor nas guerras pelas almas dos índios do Canadá (em bom português, na aniquilação dos coitados).
Por motivos políticos, essa conquista acabou sendo feita por países diferentes (todos sob as bênçãos do Papa) e não por um grande Império Sagrado. Assim, terminado o estabelecimento das colônias — e depois de dois ou três séculos de "proteção espiritual" das metrópoles européias —, o Papa abençoou as declarações de independência de dezenas de nações americanas. Como resultado, o mapa político mundial é praticamente idêntico ao do nosso mundo.
Porém, alguns desses países até hoje são colônias, e alguns têm nomes diferentes. Entre os mais marcantes estão o Brasil, que ainda se chama Santa Cruz; e Nova York, chamada Nova Roma, capital religiosa das Américas e residência do Papa e dos Cardeais.
Esse panorama mundial é dividido em grandes blocos; a Igreja Católica Romana é belicamente a mais poderosa, e economicamente também, se é que isso importa. Principalmente, será o cenário discutido aqui, pois os outros blocos são quase mundos diferentes. A Igreja Católica Ortodoxa (sediada em Constantinopla, que nunca foi tomada pelos turcos), mantém tensas relações com a Romana, e ocupa o delicado lugar de bloco menos poderoso entre todos, além de estar em uma posição geograficamente perigosa. E o Islã, é claro, é o segundo bloco mais importante, com sua ciência profundamente superior a todos os outros (mas ainda assim extremamente primitiva para nossos padrões).
Os países de tradição oriental, como Japão e China, formam o quarto grande bloco, com sua religião (que não existe no nosso mundo, misturando um pouco de budismo, shintoismo e tradição política) voltada para o culto ao Imperador. Este bloco não possui cidades sagradas; isso é porque, para cada oriental, o local sagrado é onde seu imperador está.
Nos blocos católicos (ambos) há maior abertura política; alguns países são monarquias, outros repúblicas, alguns presidencialistas (ou monarquistas), outros parlamentaristas. (Socialismo? Nem pensar!). O Papa (e o Patriarca ortodoxo) abençoam todos os tipos de governo. Cerimônias de posse são de tom religioso (Investidura) e presididas pelo Papa/Patriarca. No bloco islâmico, o Califado é a única forma de governo aceitável aos olhos de Alá. No bloco oriental todos os países têm seu Imperador.

Católico Apostólico Romano

Nossas crônicas de World of Light serão, pelo menos por enquanto, restritas ao "mundo conhecido" — as Américas e região ocidental da Europa. Mesmo no World of Darkness sabemos muito pouco sobre as regiões orientais, e no **World of Light** acontece o mesmo. Com os profundos abismos políticos e sociais entre os grandes blocos, nem mesmo as próprias criaturas (inclusive os Vampiros) sabem muito sobre seus irmãos Islâmicos e Orientais. Até mesmo sobre os Ortodoxos há um certo mistério (Vlad Tepes é ortodoxo; a Transilvânia é uma região da atual Hungria).
Como todos podem imaginar, sob a cobertura deste mundo veremos muitos vampiros em posições de poder, e principalmente por trás delas (mais comum, pois uma pessoa importante que nunca é vista durante o dia logo atrai a Santa Inquisição). Além das maquinações Cainitas, correm boatos de que a Igreja é controlada por uma misteriosa sociedade secreta, que incluiria a maioria dos cargos de poder.
Ainda que a existência de tantas formas diferentes de governo transmita uma impressão de liberdade, este não é um traço marcante do mundo Católico Romano. Aliás, "liberdade" é uma palavra com pouco significado no **World of Light**. O bloco Católico Romano gaba-se de uma maior liberdade de expressão, e admite até que artistas detratem a Igreja; mas um artista deve lidar com os inúmeros tabus, e isso não é fácil — mencionar sexo, exceto pela maneira bíblica, é heresia e pode levar à fogueira; a pornografia é espalhada em complexos esquemas de sociedades secretas.
A maioria dos países Católicos Romanos são de alguma maneira democracias — repúblicas ou monarquias parlamentaristas —, mas isso significa tanto quanto significava no final do século passado; mulheres não votam, bem como pessoas abaixo de uma determinada renda; em muitos países (Santa Cruz incluído) o voto dos ricos vale mais, e em outros (como os ECA, Estados Cristãos da América), os negros, índios e outras minorias não votam. Na maioria dos países a idade mínima para votar é de 21, 23 ou mesmo 25 anos. Em Santa Cruz é 16, mas abaixo de 26 as restrições de renda são mais rígidas (na verdade, apenas um artifício para permitir aos jovens ricos votar). Mulheres não podem ser candidatas em NENHUM país, e pouquíssimos permitem candidatos não-brancos (às vezes excluindo até mesmo mestiços).

Sociedades Secretas

Como era de se esperar, em uma sociedade de tanta opressão florescem sociedades secretas. Grande parte delas (cerca de 45%) são estruturas similares à nossa maçonaria, dedicadas a atividades heréticas — muitas vezes de caráter sexual, mas algumas apenas praticantes de artes proibidas como a literatura de ficção histórica, científica ou, pior, de "fantasia". Não é incomum uma pessoa que pertença a mais de uma dessas.
O outro grande segmento de sociedades secretas (outros 45%) são religiões proibidas — aqueles que fingem ser Católicos para sobreviver, mas têm na verdade outra religião. São organizações rígidas, por serem muito mais perseguidas que as outras. O maior desses grupos é o dos Judeus, espalhado pelos quatro blocos (isso não significa que um judeu comum saiba mais que outra pessoa qualquer sobre o mundo Não-Católico-Romano). Como fizeram na Inquisição de nosso mundo, eles se convertem "oficialmente" ao catolicismo e reúnem-

Terror Sagrado

Alguém aí leu a revista em quadrinhos "Batman: Terror Sagrado", ou fui só eu? A história apresenta um mundo dominado pela Igreja (talvez mais de uma; a história só mostra Gotham). Em minha sede insaciável por cenários instigantes e assustadores para minhas campanhas, imaginei um mundo totalmente religioso... um mundo que, na superfície, parece sagrado e cheio de luz — mas logo abaixo tem tantas trevas quanto o World of Darkness a que estamos acostumados, ou mais. Quer experimentar? Este artigo mostra uma visão geral do cenário WoL, e detalhes para jogar com mortais e lobisomens. Em ambos os casos você também pode usar as regras de GURPS (jogar com lobisomens vai exigir o suplemento importado GURPS Werewolf, claro).

São Paulo

Um dos dois centros econômico-religiosos da América Latina. Graças à Universidade Apostólica de São Paulo — uma união de nossas USP e PUC —, você não pode cursar Química ou Física, por exemplo. Os professores (e a maioria dos alunos) são religiosos ordenados. Mesmo assim, a Cidade Universitária onde ficam localizadas a maioria das escolas é controlada por um mosteiro franciscano, refúgio de neo-druidas e outros Filhos Sagrados (até um ou dois Garou). Como sabemos, há um caern lá; assim, os franciscanos escondem os Garou do caern, em troca da proteção que recebem deles.

Quase tudo que se planta, cria ou fabrica em Santa Cruz acaba passando (quando não fisicamente, pelo menos o dinheiro) por São Paulo. Essa posição atrai, claro, a atenção de vampiros, Andarilhos do Asfalto e similares.

A cidade tem uma tradição de prefeitos intelectuais e ligados à Igreja; não é raro um Padre ou Monge ser eleito. Porém, a Inquisição investiga profundamente as vidas de todos os candidatos — um candidato que fosse membro de uma Sociedade Secreta ilegal dificilmente viveria até a eleição. A área metropolitana é controlada pelo Cardeal-Arcebispo dom Henrique Bragança Cabral, membro conhecido do Penta Sacra e, conta-se, membro da misteriosa sociedade que domina a Igreja. O

se em segredo para preservar sua religião.

Outro grande grupo é a Igreja do Amor de Cristo, inspirado em figuras como Francisco de Assis. Enojados como as Igrejas Católicas se distanciaram do Evangelho, vive por uma interpretação mais literal. Claro que ambas as Igrejas distorceram o máximo possível a Bíblia para adaptar as leis a seus próprios propósitos, de forma que os Amorosos ficam um pouco perdidos ao tentar interpretá-la de maneira diferente da "oficial"; mas os devotos mais avançados têm acesso à versão Amorosa da Bíblia, muito mais fiel à original (baseada em documentos antiquíssimos preservados por um mosteiro franciscano).

O terceiro grande grupo secreto é a Seita da Divina Mãe, clamando que "Deus" é mulher e os Cristãos usurparam seu lugar de direito. Na verdade, dentro desta seita agrupam-se inúmeras religiões diferentes unidas por um mesmo ideal, como os neo-druidas e adoradores de Gaia. Os Filhos Divinos se fazem passar por fervorosos devotos de Maria ou, mais raramente, de alguma santa (os neo-druidas costumam adorar Santa Brigite).

Como pode ser percebido, não é incomum que religiosos (padres, monges, às vezes até bispos) sejam membros de uma dessas sociedades religiosas. Estes estão na mais perigosa das posições, diretamente sob a mira da Santa Inquisição! Correm boatos que há Irmãos Divinos e Amorosos infiltrados na própria Inquisição, o que explicaria sua sobrevivência. Na verdade, talvez o principal motivo da sobrevivência das religiões clandestinas seja o grande número de Garou e outras criaturas sobrenaturais que nelas se refugiam!

O Homem Católico

A população total do mundo está, provavelmente, em níveis similares aos atuais. "Provavelmente", porque o bloco CR (Católico-Romano) não tem informações oficiais sobre os outros blocos, apenas estimativas (sabe-se que o oriental, pra variar, tem a maior população).

De qualquer maneira, o bloco CR tem cerca de 1 bilhão de habitantes. Eles se concentram em grandes cidades ainda mais que em nosso mundo, pois no campo a Igreja dá preferência às grandes propriedades. Mesmo assim, o trabalhador rural, por mais inferior e servil que seja, é considerado espiritualmente afortunado (talvez a Igreja divulgue esse ponto de vista porque o trabalhador rural tem menos oportunidade de conhecer pessoas e aprender coisas perigosas). São Paulo e Sacros Aires, os dois grandes centros religiosos-econômicos da América Latina, têm juntas cerca de 50 milhões de habitantes, 10% de toda a população latino-americana. Mesmo a cidade de Planalto da Cruz, a capital construída há poucos anos, concentra uma população que deixaria os habitantes de nossa Brasília desconcertados.

Com toda essa população, a chamada "praga urbana" chega a níveis similares ao de qualquer cenário cyberpunk, com pessoas morrendo de fome sob as bênçãos do Senhor a cada dia. Cyberpunk? Góticopunk, talvez.

O cidadão comum é oprimido, tão religioso quanto qualquer camponês da Idade Média. Como não há ciência e eletricidade, também não temos rádio, televisão ou telefone — o que torna o cidadão mais solitário. As artes permitidas ao povo são simples "pão e circo", apenas um sedativo para a submissão. Mas essa submissão está enraizada em seus instintos — afinal, a Danação Eterna espera!

O Sobrenatural

É claro, todo ato Sobrenatural que não seja realizado por um padre é obra do demônio. Vampiros, Lobisomens, Fadas, Dragões, homens-gatos, Imortais, Múmias e quaisquer outras criaturas não-humanas são considera-

dos demônios (exceto algumas Fadas, que conseguem às vezes se passar por anjos) e tidos como extintos pela Sagrada Inquisição. Quando um deles é encontrado (pois são tão comuns quanto no Mundo das Trevas), deduz-se que veio de um dos outros três blocos, ou que foi invocado do próprio Inferno por um Feiticeiro.

Quanto aos Feiticeiros, o termo implica "adorador do demônio". Não apenas Magos de verdade, como também membros de sociedades secretas (mesmo as mais inocentes) e qualquer um que desagrade alguém importante na Igreja.

Talvez para fazer juz à fama, membros dessas sociedades que sejam realmente humanos (como foi dito, quase todos os Garou pertencem a pelo menos uma sociedade secreta) acabam aprendendo magia ou desenvolvendo poderes psíquicos.

Todas as criaturas do WoD (Vampiros, Lobisomens, Fadas, Múmias...) existem no **WoL**. Wraiths (Fantasmas) são um caso à parte; em um mundo tão superticioso, eles têm muita liberdade de movimento; portanto, todos sabem que eles existem. A Igreja diz que são almas condenadas por Deus por algum crime mais grave, ou que foram vendidas ao Demônio. Em qualquer dos casos, devem ser combatidas por um padre ordenado.

O Meio Ambiente

Talvez você imagine que, em um mundo religioso, o meio ambiente está em situação melhor. Nada mais errado. Não há ciência, e nem cientistas para avisar as autoridades sobre os perigos envolvidos. Ninguém na Terra conhece a fotossíntese ou qualquer outra utilidade das plantas, além de comida.

Além disso, a Igreja Católica (ambas) dizem que o homem pode fazer o que quiser com a Terra. Afinal, o Senhor teria dito "Criemos o homem à nossa imagem e semelhança, para que domine todas as criaturas" — e, como resultado, não resta no bloco católico NENHUMA mata não-controlada pelo homem. Restam ainda limitadas extensões de todos os tipos de mata das Américas, incluindo a Amazônica, a Atlântica e muitas que em nosso mundo já foram extintas na América do Norte. Porém, em nenhuma delas foi preservado o ecossistema; os animais foram mortos ou domesticados, e as matas servem como parques e/ou estações de criação de materiais que não podem ser obtidos em outro ambiente (como mogno e outras plantas típicas).

O rio Amazonas é uma grande via fluvial (como não há aviões, os navios são ainda o principal meio de transporte de longa distância) e a região da bacia amazônica é uma colcha de fazendas e grandes cidades. São José do Rio Negro, equivalente à nossa Manaus, ocupa toda a confluência dos rios Negro e Solimões — da mesma forma que São Paulo ocupa (em muito menor escala) o encontro do Pinheiros e do Tietê. Claro também que o rio não se chama Amazonas, um nome pagão; os missionários o chamaram Rio da Santa Cruz.

Defensores da vida como os Garou e neo-druidas não têm um fundamento científico para se apoiar; defendem a vida apenas porque sentem que é certo (ou, no caso dos Garou, apoiados em suas lendas sobre a Wyld, Weaver e Wyrm). Não podem nem mesmo defender suas posições abertamente, pois seus inimigos estão sempre prontos a acusá-los de heresia. Ainda existem os malucos que falam e escrevem abertamente em defesa da vida, mas eles duram pouco.

O maior adversário dessas forças é o Penta Sacra. Este grupo da Igreja enxerga Deus não como três, mas cinco — Pai, Filho, Espírito Santo, Homem (a humanidade) e o Mistério (uma força acima de nossa compreensão, responsável pela integração das cinco partes em uma). É um dos poucos grupos permitidos pela Igreja que aceita leigos (pessoas não-ordenadas), mas esses têm pouca influência e estão em menor número, incentivados a tornarem-se padres ou monges. Como o jogador de *Lobisomem* talvez já tenha percebido, o Penta Sacra é equivalente à Pentex no **World of Light**, e os Garou sussurram entre si que o Mistério não é nada menos que a própria Wyrm.

Vamos jogar RPG!

Os temas de jogo (e de crônica) são muitos, e se você é Narrador (ou Mestre) já deve ter imaginado alguns. Senão, vão aqui umas sugestões:

• **Guerreiros de Gaia:** é claro que se você quiser jogar com personagens Garou não há muita variação de tema possível. Como sempre, a missão deles é a defesa de Gaia contra a onipresente Wyrm. Seus maiores inimigos estão presentes; a Penta Sacra, os Dançarinos da Espiral Negra e os Vampiros. Além disso, é preciso se preocupar com a Igreja e a Santa Inquisição, e normalmente um personagem Garou acumula as dores-de-cabeça de um "Subversivo" (abaixo).

• **O Braço do Senhor:** seu personagem pode pertencer à Santa Inquisição, ou à Ordem dos Templários (a polícia e exército da Igreja), ou mesmo à polícia temporal do governo leigo, responsável por caçar subversivos.

• **Estilo Iluminatti:** não, não existem Iluminatti nesse cenário (a não ser que seu Narrador decida o contrário, hehehe), mas seu personagem pode ser um religioso de baixa graduação (um padre, monge ou pouco mais) ou mesmo um trabalhador leigo, que começa a desconfiar das organizações secretas — tanto oficiais quanto subversivas — bem ao estilo Iluminatti.

• **Arquivo X:** misturando os dois gêneros anteriores, os personagens podem ser do estilo "Braço do Senhor" mas começar a descobrir coisas que a doutrina da Igreja não explica satisfatoriamente, e ao mesmo tempo começar a cair na mira das sociedades secretas.

• **Secret Agent Man:** a Igreja desistiu há muito tempo de tentar retomar Jerusalém militarmente, mas espera fazer isso um dia (na verdade, espera um dia dominar o mundo inteiro). Os personagens podem ser esses agentes plantados lá, ou em qualquer outro lugar, talvez no bloco Ortodoxo ou Oriental. Esses agentes deverão ter alguns níveis em Clericato e/ou Hierarquia Militar, mas em GURPS os valores em pontos dessas Vantagens devem ser diminuídos para respectivamente 1 e 2 pontos por nível, já que só valerão para outros agentes. Esse tipo de crônica é bastante complicado para o Narrador/Mestre, que tem que elaborar muitos dados sobre os outros blocos. Como opção, os personagens podem ser agentes muçulmanos, ortodoxos ou orientais infiltrados no bloco CR — nesse caso, o jogo fica parecido com o estilo "Subversivo" abaixo.

• **Subversivo (ou Estilo Paranóia):** os personagens são membros de sociedades secretas ilegais (talvez façam algo tão inocente quanto jogar RPG, considerado o Jogo do Demônio, ou são editores de um periódico clandestino sobre RPG chamado "Dragão Brasil"). Se o Narrador/Mestre gosta mesmo de Paranóia, pode nomear esses personagens como policiais ou mesmo agentes leigos dos Templários! Crônicas completamente dife-

Abade Pedro Dias Cunha administra a Santa Inquisição na região; apesar de parecer uma pessoa bondosa e sossegada, conta-se que tem uma alma sádica e perversa.

São Sebastião do Rio de Janeiro

A cidade turística mais bela e visitada do mundo Católico — a velha Roma vem em segundo lugar. Desde que deixou de ser capital de Santa Cruz, toda a estrutura da cidade é dedicada ao turismo, com o maior porto dedicado a passageiros do mundo. Com a supressão da cultura africana, o Carnaval surge no final do ano como uma celebração religiosa popular —pessoas fantasiadas saem às ruas comemorando o Natal. O samba é praticamente idêntico ao do mundo real, mas os enredos são sempre de temas religiosos e muitas vezes compostos por religiosos.

Vampiros e membros do Penta Sacra lamentam o poder político perdido e empenham-se em briguinhas com o Planalto da Cruz e São Paulo. A vocação boêmia/intelectual da cidade, nascida no início desse século, ainda não alcançou os postos de poder. Estes são mantidos por burocratas como o Arcebispo dom Leão Augusto de Provença e o Bispo de origem Nova-Romana William Nichols, administrador da Inquisição e feroz defensor do Penta Sacra.

rentes resultam se eles pertencerem a um mesmo grupo (portanto, são uma equipe) ou a grupos diferentes (sem saber que os outros são subversivos também).

Regras Especiais

Poucas regras precisam ser acrescentadas a GURPS ou *Lobisomem* para jogar no **WoL**. Narradores que desejem conduzir crônicas com personagens mortais podem usar ***Vampiro: Guia do Jogador***; regras mais detalhadas estão disponíveis em diversos suplementos importados, como o famoso ***The Hunters Hunted*** e a série ***Year of the Hunter***; todos sem previsão de tradução (bem que a Devir podia traduzir o ***Hunters Hunted***, né?).

Clericato

Em *Storyteller*, o Clericato é um novo Antecedente. Em GURPS é como descrito no Manual Básico (pág. 19), mas possui níveis, como a vantagem Hierarquia Militar (8 pontos/nível).

Nível 1: Padre, quase sem autoridade (mas muito respeitado pelos leigos). Pode ter sua própria igreja, ou ser auxiliar de algum religioso de maior posto (como um bispo) ou ter sua própria missão pessoal (como ser policial, deputado ou agente da Inquisição).

Nível 2: Monge. Padres não podem se tornar Monges, nem vice-versa; são tipos diferentes de religioso. Um Monge tem aproximadamente a mesma posição de um Padre, mas é mais respeitado tanto por leigos quanto por religiosos. Não pode ter sua própria igreja (mas pode viver em um mosteiro ou ter uma missão pessoal). Monges podem pertencer à Ordem dos Templários, coisa que os Padres não podem.

Nível 3: Frei para um Monge, ou Vigário para um Padre. Ambos os cargos são idênticos a seus equivalentes inferiores, mas com uma autoridade maior. Além disso, um Vigário é responsável por uma pequena região geográfica (Vicariato) ou por um grupo de Padres em missões pessoais.

Nível 4: Bispo para um Padre, ou Abade para um Monge. O Bispo é responsável por uma região geográfica razoável (Diocese), como uma cidade grande ou conjunto de pequenas, ou por um aspecto específico de uma Arquidiocese, como a segurança temporal ou as finanças. O Abade é responsável por um mosteiro inteiro (que também é chamado às vezes Abadia).

Nível 5: Arcebispo. Tanto Bispos quanto Abades podem ser promovidos para esta posição. O Arcebispo é responsável por uma Arquidiocese, uma grande região geográfica autônoma (respondendo diretamente a Nova Roma) como um país pequeno ou uma região de um país grande como Santa Cruz.

Níveis 6, 7, 8 e 9: Estes níveis não podem ser adquiridos por jogadores sem permissão especial do Narrador/Mestre. Representam um Cardeal, membro de um restrito conselho responsável pela gestão da Igreja mundial e pela nomeação de um novo Papa quando o anterior falece. Sua real influência entre os outros Cardeais é representada pelo nível (6, 7, 8 ou 9). A maioria dos Cardeais vive em Nova Roma (para onde a sede da Igreja foi movida em 1856 para ficar mais longe das constantes investidas Islâmicas), mas nos níveis 6, 7 ou 8 o personagem pagar o custo em pontos (10 em GURPS, 1 em *Storyteller*) e manter sua Arquidiocese. Um personagem assim é tratado pelo título "Cardeal-Arcebispo", como acontece com alguns Arcebispos do Brasil real.

Um personagem Cardeal só seria adequado, é claro, em uma crônica tipo "Braço do Senhor" ou "Arquivo X" de altíssimo nível. Um "Subversivo" sério não seria capaz de chegar a esse posto, mas um simples apreciador de uma arte proibida poderia.

Nível 10: Papa. NÃO, você NÃO PODE jogar com o Papa, a menos que seu Narrador seja desmiolado e pretenda deixar os outros jogadores representarem o Patriarca ortodoxo ou um vampiro Antediluviano!

Hierarquia Militar

Outro novo Antecedente em *Storyteller*. Em GURPS é uma vantagem como descrita no Manual Básico (pág. 22). Este Antecedente/Vantagem pode representar tanto um posto na Polícia Temporal quanto na Santa Inquisição ou Ordem dos Templários. Claro que apenas um religioso (Antecedente/Vantagem Clericato) pode participar das duas últimas, mas um religioso pode também trabalhar na Polícia.

O posto na Inquisição ou Ordem dos Templários é limitado pelo nível de Clericato: Padres e Monges podem ter até nível 3, Freis e Vigários até 5, Bispos e Abades até 8. O Posto 8 é representado por um único Bispo ou Abade em cada Arquidiocese; além disso, um Cardeal de nível 6 ou 7 supervisiona cada uma das duas organizações em cada continente (América do Sul, América do Norte e Europa — equivalendo ao Posto 9) e um de nível 8 ou 9 lidera cada organização em nível mundial (Posto 10). Claro que ambos respondem ainda ao Papa e ao conselho dos Cardeais.

Sociedades Secretas

Em *Storyteller*, qualquer Sociedade Secreta é um Antecedente. Em GURPS é uma Vantagem de 3 pontos/nível para sociedades "permitidas", como o Penta Sacra; e uma Desvantagem de -3 ou -5 pontos/nível no caso de uma religião secreta. Essas Vantagens e Desvantagens incluem Patronos e Inimigos.

O nível representa sua posição dentro do grupo e o número de pessoas que conhece. Exemplo: em uma subversiva sociedade de RPGistas, um jogador teria nível 1; um Mestre pelo menos 2; um jogador/Mestre considerado experiente, um "guru", pelo menos 3, e assim por diante. O nível do líder do grupo inteiro, quando isso existir (não existe no caso dos judeus, por exemplo), varia de acordo com o poder do grupo; o Grande Líder dos jogadores de RPG de Santa Cruz teria provavelmente apenas nível 4, enquanto um Rabino cuja liderança fosse aceita em todo o país teria um nível 6 aproximadamente. Nenhum grupo (exceto grupos do gênero Iluminatti, se seu Narrador/Mestre quiser que eles existam) tem um líder "mundial"; um grupo com contatos fáceis com os outros blocos ganha uma grande vantagem sobre os outros, e seria uma organização provavelmente formidável.

Poderes Mágicos e Psíquicos

Em GURPS, podem ser usadas os poderes psíquicos do Módulo Básico ou do suplemento importado ***GURPS Psionics***; em *Storyteller*, esses poderes só estão disponíveis, que eu saiba, no famoso suplemento importado ***The Hunters Hunted***. De volta ao GURPS, DE JEITO NENHUM use as regras de magia do MB ou ***GURPS Magia*** — elas iriam desequilibrar totalmente o cenário. Se puder e quiser realmente lidar com magia em sua campanha, procure por ***GURPS Mage: The Ascension***.

Outros

Uma formação católica rigorosa para um Subversivo ou criatura não-humana é uma Desvantagem de -5, -10 ou -15 pontos, dependendo da rigidez dessa formação. Acrescente -5 pontos para um não-humano. Em *Storyteller* isso pode ser considerado uma Falha, usando as regras do ***Guia do Jogador***: 1, 2 ou 3 pontos para humanos, e 2, 3 ou 4 para não-humanos. Em GURPS, o Mestre deve fazer Testes de Vontade de tempos em tempos — e sempre que o personagem fizer algo "demoníaco" como matar ou mudar de forma. Em *Storyteller*, apenas represente (o Narrador pode optar por fazer os testes, se esse for seu estilo de jogo).

Em GURPS, Vícios, Luxúria e deficiências físicas, se forem conhecidos, acrescentam um Estigma Social variável (normalmente -5). Se não forem, valem um Segredo (MB 2ª edição, p. A7) do mesmo valor.

Ser negro, índio, árabe ou oriental é um Estigma Social -5. Casar-se com alguém de outra raça passa a ser -10. Mestiços de qualquer tipo também têm -10. Um branco casado com um não-branco ganha também esses -10. O homossexualismo é pecado capital: vale um Segredo -30.

O Narrador de *Lobisomem* pode adotar alguns Dons e Rituais diferentes, e/ou proibir alguns existentes.

O Narrador de *Storyteller* deve levar em conta que a sociedade vampírica é muito diferente aqui. Normalmente personagens não-vampiros não chegam a saber o suficiente para que essas diferenças importem, mas ao compor as tramas o Narrador deve pensar nelas.

LALO

Sou um Pecador!

Um "gancho" de interpretação útil é que, se o personagem teve uma formação católica rigorosa (como ocorre com mais de 90% da população), provavelmente ACREDITA que está fazendo algo "do demônio" e pode se sentir bastante culpado. Talvez fique perturbado ou se entregue à Sagrada Inquisição (e normalmente isso significa entregar os outros também).

Porém, embora uma formação católica seja comum no mundo CR, isso não vale para o tipo de pessoa que se torna um personagem-jogador; a maioria dos personagens "interessantes" para jogo teve provavelmente uma criação mais liberal. Em GURPS, uma criação rígida pode ser considerada uma Desvantagem de -5/-10/-15 pontos. A situação se complica para criaturas que descobrem não serem humanas, como os Garou; eles podem realmente acreditar que são demônios ou criaturas do mal, e o suicídio (às vezes levando junto alguns semelhantes) não é um final improvável.

STORYTELLER

As rebeliões sempre fizeram parte da história da humanidade, ou de qualquer lugar onde houvesse um mínimo de civilização. Seja por causa de divergência ideológica ou inadequação ao sistema vigente, a revolução sempre foi o meio mais utilizado para provocar alterações radicais sobretudo num cenário político ou social. O desejo de mudança faz parte da alma do ser humano. A rebelião e a revolta são as armas mortais dos descontentes. E a anarquia — a total ausência de governo, diretrizes e hierarquias — seu instrumento de trabalho.

Se foi e sempre será assim na sociedade mortal, porque não o haveria de ser também na sociedade vampírica?

Prof. Thomas Wash, elder Brujah

AnarQuia!

Que a Camarilla se cuide! Os anarquistas querem liberdade a qualquer preço

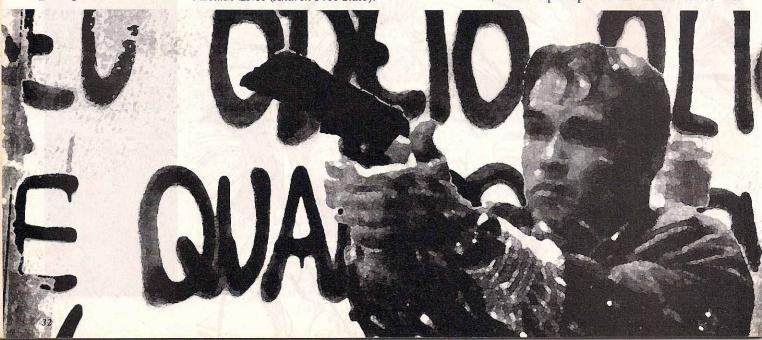
Embora a grande maioria dos jogadores de ***Vampiro*** ainda prefira personagens mais tradicionais, os anarquistas (*anarchs*, no original) estão entre os de maior potencial.

A própria situação do personagem, em oposição ao Príncipe e ao sistema da Camarilla, exige do jogador capacidade maior de raciocínio, criatividade e interpretação. Nem sempre o estilo de vida perigoso serve como incentivo (nem todo mundo encara numa boa perder o personagem no meio de uma aventura...), mas existem os que gostam do desafio.

O espaço dedicado aos anarquistas no livro básico de ***Vampiro*** é pequeno. Apenas uma visão geral do que é um anarquista, nada mais. Para corrigir esse erro a White Wolf lançou ***The Anarch Cookbook*** — que não foi traduzido ainda. Bem, para corrigir esse outro "erro", vamos falar um pouco mais sobre anarquistas e Estado Livre (*Anarch Free State*).

O Livro de Receitas

O suplemento ***The Anarch Cookbook*** contém boa parte dos segredos — senão todos — dos anarquistas de ***Vampiro***. Lançado em 1993, hoje é quase uma raridade (juntamente com***The Kindred Most Wanted***, sobre o qual falamos em SÓ AVENTURAS #5). O nome foi inspirado no livro "real" ***The Anarchist Cookbook***, de William Powell, um manual que ensina "como espalhar a anarquia." ***The Anarch Cookbook*** segue a mesma linha, orientando o vampiro que pretende abraçar (!) a causa da "liberdade total a qualquer custo".

O livro é dividido em cinco capítulos e um apêndice. A introdução é feita por Salvador Garcia, um dos mais proeminentes personagens anarquistas dentro do *World of Darkness*, através do seu***Anarch Manifesto***. Lá ele conta toda sua história e a dos anarquistas, desde o princípio do movimento até os dias

atuais, servindo como um "chamado às armas" para todos os Cainitas.

• O capítulo 1, **Joining The Cause** mostra o que querem os anarquistas, quem são e qual a ideologia por trás de seus atos. Também há dicas gerais de como encontrá-los e ingressar em suas fileiras.

• Em **The Revolt**, é definido o modo de agir dos anarquistas, táticas de sobrevivência pessoal e como levar adiante o movimento, sem ser descoberto. Dicas sobre como lidar com aliados em potencial e conquistar sua confiança, como agir na cidade sob os olhares do Príncipe e um apanhado geral sobre a situação do Movimento Anarquista ao redor do mundo. Está ali também a já tradicional lista do que os clãs acham sobre os anarquistas.

• **Weapons for the Fight** atrai a atenção dos fãs de ação e combate. Partindo do princípio que os anarquistas estão sempre em guerra com alguém, este capítulo traz informação para lidar com armas e táticas não usuais, inclusive regras para o Narrador. Todas as informações são APENAS referência para os Narradores e jogadores, visando APENAS fornecer regras para anarquistas em sistema de jogo.

Entre as "atrações" encontradas neste capítulo estão preciosidades como: vírus de computador, como criá-lo e infectar um micro com sucesso; fabricação de bombas caseiras e dinamite; como escolher e utilizar efetivamente um veneno contra um vampiro; e outras coisas.

Aqui estão também algumas táticas de combate corporal baseadas em artes marciais reais. Estas táticas funcionam como regra opcional de combate e adicionam alternativas ao combate dentro do sistema *Storyteller*. Há coisas mais sutis também, como a explicação sobre o uso da mídia em prol da "causa" e três novos rituais de Taumaturgia.

• Já em **War** está o guia efetivo sobre como tomar o poder de uma cidade, táticas de guerrilha e o que fazer quando a guerra acaba e o poder foi tomado. Ou como lidar com a perseguição dos Justicars se tudo der errado...

• Em **Pleading Your Case** estão as alternativas para quando tudo dá errado. O que fazer se o Príncipe venceu a guerra e você foi capturado? As táticas vão desde de implorar por perdão até rituais de maldição para jogar contra seus algozes...

• **Who's Who Among The Anarchs,** o Apêndice, apresenta a história de cinco vampiros importantes dentro do movimento anarquista, incluindo o próprio Salvador Garcia. Como "bônus", tem também a ficha e a história de Petrodon, o Justicar Nosferatu, tido como o mais ferrenho opositor do movimento...

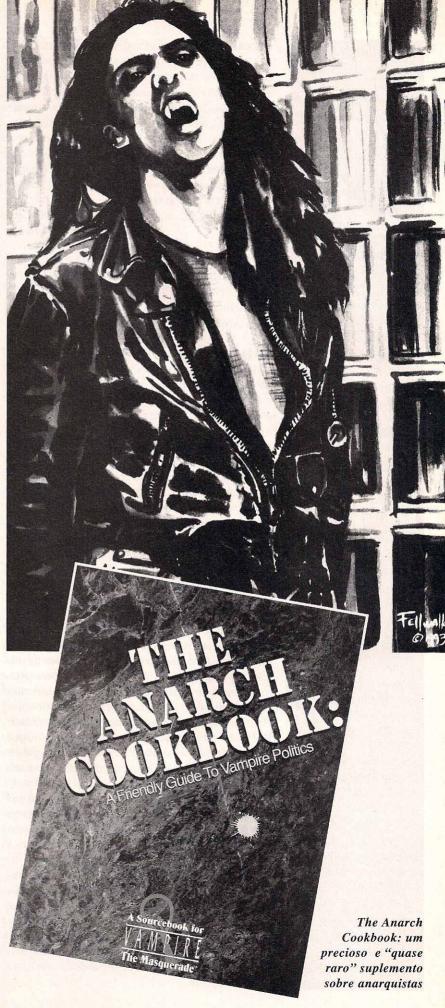
No aspecto gráfico, ***The Anarch Cookbook*** não traz novidades, apresentando o tradicional visual dos outros livros de ***Vampire***. Boa parte das ilustrações em preto e branco são de ótima qualidade, mantendo o nível de outros suplementos de ***Vampiro***.

Mas o que chama atenção nesse suplemento é o conteúdo, ao mesmo tempo inédito, diferente e útil para os jogadores. Se você encontrá-lo, não pense duas vezes. Satisfação garantida.

A Revolução precisa de você...

•

The Anarch Cookbook: um precioso e "quase raro" suplemento sobre anarquistas

Ilustrações: Christiano Rodrigo

Status Perfectus

Declaração dos Princípios de Auto-Governo dos Cainitas dos Estados Livres

Nós, Cainitas dos Estados Livres, e todos que escolheram a liberdade à opressão, reunidos neste dia, nos comprometemos a seguir os seguintes princípios:

1) Nos declaramos livres e independentes, não devendo aliança a nenhuma criatura ou organização.

2) Declaramos nossa habilidade de governarmos a si próprios sem a presença de um Príncipe, primigênie ou qualquer outra lei que não tenhamos escolhido.

3) Declaramos nossa solidariedade para com os Cainitas oprimidos em todo o mundo, e oferecemos nossa cidade como lar para Cainitas de todas as gerações e clãs, e que concordem em conviver em harmonia conosco.

4) Aceitamos nossa responsabilidade para com nossos irmãos e irmãs oprimidos em todo o mundo e nos comprometemos a ajudá-los a qualquer momento, em qualquer lugar, em sua luta pela liberdade. Liberdade esta que declaramos ser direito de nascimento de todo Cainita, agora e sempre.

5) Reconhecemos nossa responsabilidade na manutenção da Máscara e prometemos protegê-la e defendê-la.

6) Estabelecemos este Status Perfectus e reconhecemos este documento como o direito de todos os Cainitas.

Anarquistas Graças a Deus!

NOTA: Este relato foi extraído de um suposto manual anarquista encontrado em posse de um de nossos membros nos arredores de San Franscisco. Recomenda-se ao leitor cuidado ao interpretá-lo, uma vez que o texto contém enorme quantia de parcialidade, fanatismo e carga emocional por parte do autor. Vale lembrar também que este texto foi anexado apenas para fins de estudo. Não existe intenção NENHUMA de minha parte em divulgar ou proteger o Movimento Anarquista.

Dr. Peter Simpkins,
elder Ventrue de New Jersey

É TERMINANTEMENTE PROIBIDA A CÓPIA, DISTRIBUIÇÃO OU DIVULGAÇÃO DO CONTEÚDO NO MATERIAL ABAIXO, SOB RISCO DE PENAS SEVERAS POR VIOLAÇÃO DAS LEIS DA CAMARILLA

Introdução

Olá! O quê? Quem eu sou não importa. Pelo menos não agora. A divulgação de meu nome poderia trazer muitos problemas, dado o assunto delicado do qual pretendo tratar. Sabe como é... não é bom ser visto fazendo propaganda anarquista por aí. Ainda mais em uma cidade como esta...

Mas nada disso é importante. Meu único papel aqui hoje é fazer com que você entenda um pouco mais sobre o Movimento, compreenda o valor da Causa e julgue tudo com base em seu próprio pensamento, sem se importar com o que os outros pensam ou dizem a respeito. Ignorando os boatos espalhados a nosso respeito. Confiando apenas em seu próprio julgamento e em nada mais.

Então você será capaz de nos julgar por si mesmo e resolver o que é ou não melhor para você. Fácil, não?

O Que é o Movimento

Para começar, esqueça tudo que ouviu de qualquer elder sobre Antediluvianos e Bichos-Papões da mitologia vampírica. Eles são apenas isso: lendas. Histórias meticulosamente elaboradas para manter suas crianças nos devidos lugares, sem questionar coisa alguma. Tentam nos assustar, quando na verdade ELES têm medo de nós!!! Através de seus Príncipes e primigênies, eles controlam um sistema rígido e estagnado, que poda a liberdade do indivíduo e seu direito de agir livremente.

O que interessa a nós, jovens e ignorados, presos sob as asas de nossos anciões, é virar a mesa. Invadir a sala do trono e roubar a coroa do rei. Tomar definitivamente o poder dos velhos caquéticos e mostrar a eles como se governa uma cidade.

E como se governa uma cidade? Sem governo algum! Que cada um fique ciente de suas responsabilidades e responda por seus atos. Que a Anarquia domine! Todos devem saber que a força de muitos é maior que a força de um só! Que cada vampiro possa fazer o que quiser sem prestar contas a ninguém, exceto a si próprio! Que todos sigam o exemplo do Estado Livre de Los Angeles...

É essa a nossa Causa, meu jovem. É por isso que lutamos e continuaremos lutando, até que o último de nós encontre a morte final...

Que fique bem claro: nada feito por anarquistas é feito de graça ou sem propósito, certo? Em TUDO, do ato mais ínfimo ao mais importante, a ideologia da Causa está presente. Essa ideologia libertária já está na mente de cada um de nós e se reflete em nossas atitudes e ações.

Não há como e nem porque fugir disso...

Quem são os Anarquistas

Não existe preconceito entre os anarquistas. Qualquer um é bem vindo em nossas fileiras se compartilhar nossa ideologia de libertação.

Mesmo assim, como estudioso, notei a existência de um fenômeno comprovado no que tange a este assunto: boa parte de nossos "membros" tem um perfil definido. Muitos fizeram parte de pelo menos um outro movimento "revolucionário" em suas vidas mortais (eu mesmo fiz parte do movimento hippie na década de 60...). Estes encontrm no Movimento Anarquista uma continuação de seus esforços após o Abraço. O ideal não morre com o corpo...

Outros eram apenas "rebeldes sem causa" enquanto mortais e encontram no Movimento Anarquista um meio de liberar sua revolta, direcionando-a para um meio efetivo. Eles encontram aqui uma causa por qual lutar e um objetivo para a atingir. Boa parte de nossos integrantes são punks, skatistas, bikers, gangsters e por aí vai.

O Movimento Anarquista também serve de apoio para um tipo específico de vampiro cruelmente perseguido pela Camarilla: os Caitiff.

Há muito tempo o Movimento vem servindo como "lar" para esses vampiros rejeitados e sem rumo. Através de nossa luta eles ganham um sentido para suas "vidas" e a oportunidade de cuspir de volta toda a humilhação patrocinada pela Camarilla. Sendo quase totalmente livres dos padrões impostos pela Camarilla (uma vez que não tiveram senhores para incutir as mentiras sussurradas no ouvido dos jovens há séculos), os Caitiff têm mais potencial para o anarquismo.

Ao desprezar estes jovens, a Camarilla cava seu túmulo sob seus próprios pés...

Você Quer Ser Anarquista?

Ah... está começando a ver a verdade, não? Sim, sim, posso ver em seus olhos.

Bem, ser um anarquista não é tão fácil quanto comprar um título de um clube de campo. Como você deve ter percebido, existe muito mais.

Você deverá provar que pode ser útil, demonstrar sua lealdade. Lembre-se: embora velada e discreta, esta ainda é uma guerra — e na guerra não há espaço para fracos.

Costumamos fazer alguns testes: podem parecer meros "trotes de faculdade" à primeira vista, mas não são. Através deles saberemos se podemos confiar em você, qual o seu potencial, como poderá nos ajudar...

Existe também outra alternativa. Se você vive em

outra cidade, onde os vampiros ainda não notaram a prisão em que vivem, não perca tempo. Nada impede que você inicie seu próprio Movimento. É um modo de espalhar nossas palavras e ideologia por todo o país sem precisar dividir nossas forças.
O jeito mais "fácil" é através do Abraço. Escolhendo as pessoas certas você é capaz de iniciar um contigente razoável de vampiros fiéis a você e a Causa. Por outro lado, criar Progênie sem permissão é violar uma das Tradições e desafiar a autoridade do Príncipe (o que por si só já é uma grande compensação), podendo atrair a ira do mesmo. Isso pode acarretar uma Caçada de Sangue contra você...
A outra alternativa é o recrutamento através da observação de membros em potencial e uma breve explicação sobre o que significa tudo isso (mais ou menos o que fiz com você). Deve-se alertar, porém, que a escolha deve ser feita com total segurança. Convocar um cainita que não compartilha das idéias do Movimento pode ser desastroso, principalmente se tiver qualquer ligação com a Camarilla.

Os Inimigos

Como disse antes, ser um anarquista não é nada fácil (e quem disse que era?).
Tenha em mente quem é seu inimigo. Imagine, por exemplo, o Anti-cristo para os cristãos: a antítese de Jesus, o oposto de tudo em que eles acreditam. Pois é. Cada Príncipe é como um Anti-cristo para nós.
E os Justicars representam o próprio demônio. Eles servem de sustentação a toda essa ladainha espalhada indiscriminadamente pela Camarilla. É um jogo de gato e rato:ele nos perseguem e nós os perseguimos. Os papéis de caça e caçador se revezam a cada round de nossa luta.
Mesmo querendo, não poderíamos ter escolhido inimigos mais perigosos...

A Guerra: Chamado às Armas

Bem, este é um dos momentos mais gloriosos para nós. O chamado às armas e a convocação definitiva à batalha final dentro de uma cidade. É o momento de tomar o poder.
Logicamente, isso não é feito sem planejamento. É preciso estar atento à política da sociedade vampírica: as brigas de Cainitas e clãs entre si; as intrigas e objetivos pessoais dos membros da Primigênie. Estes dois fatores mostram como as diferenças de interesses podem transformar uma invencível força de defesa em algo frágil feito vidraça.
Por isso, sempre que os planos de dominação de uma cidade começam a florescer, deve-se sempre esperar pelo momento certo. O momento de maior instabilidade e conflito entre os inimigos é a hora exata para a revolta...
Feito o chamado às armas, não há mais volta: é matar ou morrer. Geralmente a revolta vampírica é camuflada em meio a algum tumulto causado por humanos, como conflitos inter-raciais, guerras civis, manifestações políticas, blecautes... tudo é planejado de modo que os eventos coincidam. Quando necessário, membros do próprio movimento iniciam tumultos entre os humanos para causar o caos de que necessitam para disfarçar a revolta.
Os pontos-chave de ataque em uma revolta variam de cidade para cidade, mas os refúgios do Princípe e de cada membro da primigênie são alvos mais prováveis. Inclua na lista algum ponto de encontro de vampiros, como o Succubus Club de Chicago, por exemplo.
O sucesso de uma revolta não depende unicamente da força bruta (embora este fator ocupe um espaço muito importante) mas também de estratégia, inteligência e observação. Conhecimento total da cidade/ alvo é essencial...
Nossa maior vantagem é que os inimigos nos vêem como um bando de barabáros selvagens...

O Objetivo: Estado Livre

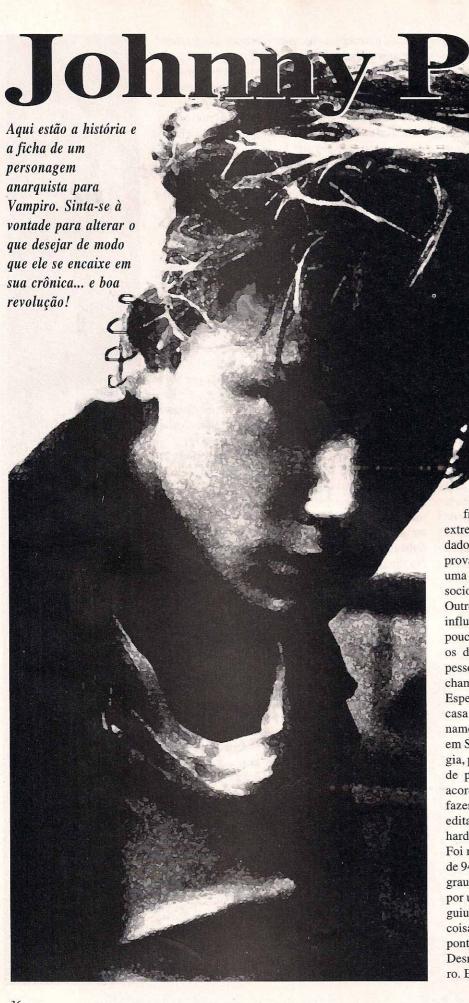
Com o sucesso da revolta, a tomada da cidade e a execução sumária do Príncipe e sua corja, deve-se começar a instalação do Estado Livre.
O Estado Livre é o sonho de qualquer Cainita que preze a liberdade. Em um Estado Livre não há Príncipe ou primigênie. Todas as leis são feitas por cada um através de seu próprio bom senso.
Não há dominação ou opressão. O único direito supremo é o direito de ser livre. Esta é mais próximo que podemos chegar do sonho de Cartágo.
O exemplo mais famoso de Estado Livre é a cidade de Los Angeles na Califórnia. Instaurado em 22 de dezembro de 1944, após a Revolução Gloriosa comandada por Jeremy Mc Neil e Salvador Garcia, o ideal anarquista sobrevive até hoje. Resiste a todas as tentativas de retomada, tanto da Camarilla quanto do Sabá (como no caso da Revolução de 1965).
No dia de sua fundação foi lido o Status Perfectus (coluna lateral), documento que declarava a cidade de Los Angeles como um Estado Livre.

Considerações Finais

Bem, é tudo por enquanto. Óbvio, o Movimento Anarquista é muito mais complexo que o espaço disponível para este artigo... mas você poderá conhecê-lo melhor.
Sei que não foi uma perda de tempo contar tudo isto para você. Claro que não! No fundo todos sabemos que a liberdade de fazer o que quiser significa para nós. O valor que ela tem. E tenho certeza que você não será diferente.
Vá para Los Angeles um dia destes. Tenho contatos lá que podem me colocar à sua disposição. Então você poderá descobrir como é viver onde as garras dos anciões não nos tocam.
Se quiser ignorar tudo o que eu disse até agora... tudo bem. Faz parte do jogo. Espero que você nunca precise pagar o preço por ter feito a escolha errada. Espero que não passe por humilhações nas mãos de Príncipes e anciões para entender o que é realmente certo.
Ah! E fique atento.
Talvez você ainda possa ficar ao nosso lado quando tomarmos sua cidade...

J.M.TREVISAN

Johnny Pierce

Aqui estão a história e a ficha de um personagem anarquista para Vampiro. Sinta-se à vontade para alterar o que desejar de modo que ele se encaixe em sua crônica... e boa revolução!

Johnny sempre foi um rebelde. Desde a infância conturbada nos bairros de Chicago, até sua entrada para o movimento punk, Pierce nunca foi do tipo acomodado. Pode-se dizer que ele se encaixava exatamente no estereótipo do rebelde sem causa.

Filho de pais pertencentes à classe média alta, sempre julgou que ostentação era o "câncer da sociedade". Ninguém sabe dizer exatamente a origem de toda essa revolta mas, tão rápido quanto o crescimento de sua reputação entre os anarquistas, surgem várias hipóteses.

A mais provável delas é que a postura de Pierce seja resultado dos conflitos familiares freqüentes em sua casa. Apesar de uma vida extremamente confortável, Johnny se sentia incomodado com as brigas entre seus pais. Para evitar um provável escapismo através das drogas, ele adotou uma postura de rebeldia, abandonou a faculdade de sociologia e ingressou no movimento punk.

Outros dizem que o fator mais importante foi a influência de um professor, que incutiu nele aos poucos os pensamentos anarquistas e revolucionários de rebelia contra a sociedade. Essas mesmas pessoas afirmam veementemente que este professor, chamado Thomas Wash, era um vampiro...

Especulações biográficas à parte, Johnny saiu de casa definitivamente em 1993 para morar com sua namorada Jenniffer (ou Jen, como ele a chamava), em San Francisco. Incapaz de descartar sua ideologia, passou então a entrar em contato com os grupos de punks da cidade. Não eram muitos mas, de acordo com o próprio Pierce, "juntos poderiam fazer a diferença". Ele e seu grupo começaram a editar o Fanzine "Attitude!" e montaram a banda de hardcore "Freedom".

Foi mais ou menos nessa época, fim de 1993, inicio de 94, que a vida de Johnny deu uma guinada de 180 graus. Voltando sozinho de um ensaio, foi atacado por um homem de negro (era noite, e ele não conseguiu ver muita coisa). Tudo rápido demais. A única coisa que ele se lembra claramente é de uma forte pontada no pescoço...

Desnecessário dizer que Pierce se tornou um vampiro. Ele demorou a entender o que havia acontecido,

principalmente com Jenniffer ao lado. Mas, quando se viu atraído pelo sangue que gotejava de um grande pedaço de carne crua antes de ser preparada para o jantar, não teve dúvidas.
Sua sensação inicial foi de deslumbramento. Ele descobriu em si mesmo habilidades que antes não possuía, como velocidade anormal ou forte resistência a ferimentos. E não se preocupou nem um pouco em procurar outros de sua "espécie".
Certa noite, porém, ele foi procurado por um homem elegante, de terno, gravata e sapatos de couro. Este homem explicou que existiam certas leis dentro da sociedade vampírica, algo sobre tradições e uma apresentação a um Príncipe, o governante vampírico da cidade, o mais rápido possível.
"Vá para i inferno" foi a resposta de Johnny. Onde já se viu? Ele nunca se rendeu a nenhum regime autoritário quando mortal; por que, diabos, haveria de fazê-lo agora? O homem não disse mais nada. Apenas partiu tão de repente quanto veio.
Com o passar do tempo Pierce começou a ficar preocupado com Jen. Afinal, ele viveria para sempre... mas e ela? O rapaz chegou à conclusão de que jamais seria capaz de viver sem ela.
E transformou-a em vampiro.
Seguiu-se uma uma época de felicidade e alegria para os dois jovens sanguessugas. Mas durou pouco. Após voltar de uma caçada, Johnny encontrou seu apartamento em chamas e soube na mesma hora que Jen estava morta: a resposta do Príncipe por ter violado duas das seis tradições. Amargurado, mas ciente de sua situação, Pierce fugiu de carro para Los Angeles.
Em L.A. ele encontrou sua verdadeira motivação, no Movimento Anarquista. Após a morte de sua namorada, Johnny precisava de um objetivo para mantê-lo nos eixos. Algo que pudesse ocupar o vazio deixado por Jen.
Fazendo breves incursões a San Franscisco, ele fez questão de Abraçar todos os seus antigos companheiros da banda e trazê-los para Los Angeles. Deste modo ele formou sua própria coterie e iniciou seu plano de vingança.
Embora tenha a cidade dos anjos como "quartel general", Pierce e seu grupo costumam agir mesmo em San Franscisco, cometendo pequenos atentados e tentando minar as forças do Príncipe local. Isso coincide com os planos de expansão do Estado Livre, arquitetado por alguns anarquistas.
Os feitos e a dedicação de Pierce para com o Movimento têm feito com que ele venha se tornando um dos anarquistas em maior ascensão dentro do Estado Livre. Por causa de seus planos, Johnny tem fortes contatos com Salvador Garcia e Jeremy McNeil, talvez os dois Cainitas de maior poder na Califórnia. Pierce sabe que seu objetivo é extremamente difícil de ser alcançado, mas não desistirá enquanto não se vingar e libertar todos os Cainitas da tirania do principado.
Johnny continua propagando as idéais anarquistas através do "Attittude!" e tocando com a banda Freedom...

Johnny Pierce

Clã: Caitiff

Sire: Smiling Jack (ou Jack Sorridente)

Natureza e Comportamento: Rebelde

Geração: 11ª

Abraço: 1994

Idade Aparente: 23

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 5, Manha 4, Liderança 4

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 3, Música 2, Segurança 1, Furtividade 2, Sociologia 4, Investigação 2

Antecedentes: Geração 2, Recursos 1, Status 2

Disciplinas: Celeridade 2, Fortitude 2

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 4

Humanidade: 6

Força de Vontade: 8

Aspecto: Discrição nunca foi o forte de Pierce. Ele pode ser rotulado como o punk típico: usa moicano pintado de amarelo, jaqueta, calça rasgada, botas militares, bottoms de movimentos ativistas e de esquerda, e alguns piercings e brincos. Àsvezes pode ser visto com uma camiseta branca, cheia de furos, que diz: "F**** THE PRINCE... I WANT AN ANARCH FREE STATE!" (tradução: "F**** O PRÍNCIPE... EU QUERO UM ESTADO LIVRE!")

Mote: "Liberdade é um direito, não um mero presente. Vai continuar aí sem fazer nada?"

Dicas de Interpretação: Pierce perdeu muito de sua inocência após a morte de Jen. Se antes ele hesitava em usar violência, hoje está disposto a empregá-la sempre que necessário. Com relação aos interesses anarquistas, Johnny é frio e coloca sempre a Causa sempre em primeiro lugar, sem se importar com o que deve fazer para defendê-la. Tudo o que faz tem sua ideologia como pano de fundo. Embora extremamente violento às vezes, Johnny é capaz de discutir seus argumentos durante horas se for o caso, graças à sua experiência na faculdade de Sociologia. Costuma ser visto em reuniões discutindo teorias sociológicas com Brujah idealistas...

Refúgio: Johnny mora sozinho em um apartamento no subúrbio de Los Angeles.

Influência: Média, mas em ascenção, entre os anarquistas da Califórnia.

"BREVE TRATADO SOBRE A ARTE"
por Verônica
"A arte é eterna.
Deste modo, suas manifestações se tornam praticamente infinitas. Cada obra é uma história a ser contada,...
... cada movimento um toque divino. O artista é Deus, manipulando de forma impune e irrestrita o mundo.
Transformando ordem em caos, terra em água, nada em tudo.
Roteiro: J. M. Trevisan
Arte: Evandro T. Gregorio

É o encontro entre a matéria e o artista que traz o regozijo e o prazer ao artista.
É a matéria o principal.
A grandiosidade dela é que define a qualidade da obra, não o artista.
Mas os tempos seguem em frente e a matéria se denigre, se dissolve.

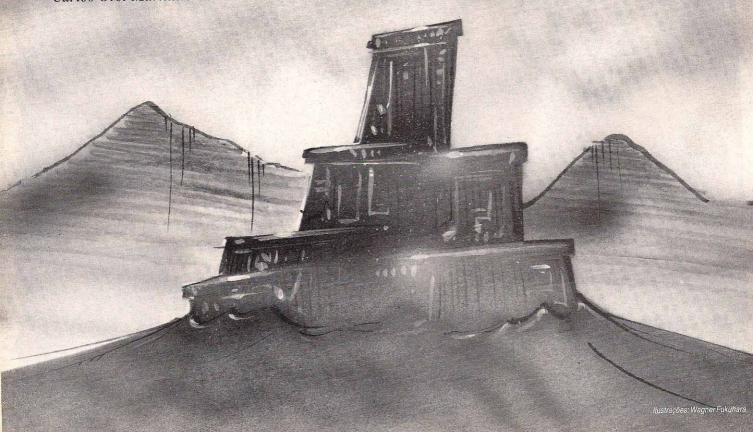
E torna-se cada vez mais difícil encontrar o modelo ideal, o espécime perfeito, para se perpetuar a arte.
Difícil, mas não impossível. E quando o artista se depara novamente com a matéria ideal...
... e os instrumentos certos, o processo recomeça de novo e de novo e de novo...

Foi Kimberly quem me disse
que a arte é eterna...
SEM PROBLEMAS.
EU TENHO TODO TEMPO DO MUNDO...
Gregorio 1996
666

Há milhões de anos, muito antes dos dinossauros, uma raça de horrendos deuses-monstros dominava o universo. Hoje eles estão adormecidos em locais secretos... mas podem retornar a qualquer momento...

O PLANETA VERMELHO

Carlos Orsi Martinho

Ilustrações: Wagner Fukuhara

A Howard Phillips Lovecraft, com afeto e admiração.

Há vinte anos, Burton, Langley e eu juramos, sobre antigos e interditos volumes de arcana sabedoria, manter esta história em segredo. Hoje, porém, Langley está morto; Burton vive uma existência torturada, vítima de hedionda insanidade, e eu mesmo percebo criatruras esguias e úmidas habitando as sombras de minha própria casa. Há rumores, na comunidade astronômica, de perturbadoras "mutações" no planeta Marte. Se houver verdade em tais boatos, por mais ínfima que seja, é imperioso que a humanidade tome conhecimento dos fatos ocorridos nas escavações arqueológicas do campo Areopagus, duas décadas atrás, no Planeta Vermelho.

Langley com certeza foi a maior vítima dos acontecimentos. Afinal, eu e Burton éramos os estudiosos; Quentin Langley era apenas um guia, um beduíno dos desertos marcianos, figura despreocupada e dono de um saudável senso de humor. Refletir sobre as circunstâncias de seu suposto suicídio, ocorrido duas semanas atrás, me enche de dúvida e de terror.

É estranho como, no início, não havia nenhum prenúncio, nenhum presságio. Que Marte tivesse sido berço de alguma antiga civilização, era hipótese corrente desde o século XIX. Mas foi necessária a grande tempestade de areia de 2164 para revelar uma espécie de pirâmide, ou templo — na verdade, apenas o topo de um ciclópico palácio, mais antigo que os continentes da Terra, um palácio rapidamente apelidado de "Areopagus".

As escavações ao redor da pirâmide começaram quase que prontamente. Uma curiosa economia de escambo surgiu entre os arqueólogos e os beduínos das areias vermelhas, e Harmonia — então o único centro urbano do planeta — prosperou. Marte do século XXII era como o Egito do século XIX. E, como o Egito dos primeiros exploradores, Marte logo se mostrou pródigo em maldições.

Não pretendo atormentar o leitor com descrições dos "acidentes", doenças e contratempos que marcaram os primeiros dias de escavações; digo apenas que, se havia uma força sobrenatural lutando para salvar a humanidade do contato e do conhecimento das *coisas* enterradas naquele palácio esquecido pelas eras, havia também legiões de espíritos imundos a insuflar ânimo e determinação em cada arqueólogo, cada operário, cada beduíno.

Em 2190, a biblioteca de Areopagus foi encontrada. É neste ponto que eu e meus infelizes companheiros passamos a fazer parte deste crônica.

Meu nome é Phillip Conrad, inevitavelmente chamado de "Phil". Eu e Jerry Burton comandávamos o setor de Linguística Cultural e Criptografia da Universidade Miskatonic, em Arkham, e algumas pessoas em cargos importantes se convenceram de que, se alguém era capaz de traduzir a estranha escrita marciana, esse alguém éramos nós.

A 23 de janeiro de 2191 embarcamos no vôo das 19:00h para Harmonia, partindo do aeroporto de Boston.

Harmonia me chocou um pouco, basicamente por ser uma cidade terrestre demais. Havia ruas, tráfego, hotéis, restaurantes, rush, lotéricas... edifícios de sempre, pessoas de sempre. No aeroporto de Harmonia, um jovem representante do CMEH (Centro Marciano de Estudos Históricos) nos aguardava. Com uma certa gentileza distante, Van Starsk — foi assim que ele se apresentou — nos conduziu até o carro e, depois, o carro até o hotel. Além de "doutores Conrad e Burton, presumo", seu próprio nome e "por aqui, por favor", Van Starsk nada mais disse até chegarmos ao hotel, onde, depois de ter certeza que Burton e eu estávamos registrados, disse:

— Virei buscá-los amanhã às nove... ahn... agora **são 17:03, acertem seus relógios, sim? Boa noite.**

Havia apenas um quarto reservado para Burton e eu. Felizmente, era um quarto com duas camas.

— Nem vale a pena desfazer as malas, suponho — disse Jerry.

— É, acho que não — respondi. — O que você pensa sobre o rapaz que nos recebeu?

— Um imbecil pedante, ou um pobre coitado tímido. Talvez ambos — Burton respondeu. — Por quê?

— Por nada. Nada mesmo — instantes atrás, relembrando o momento em que havíamos descido do carro, eu sentira algo inteiramente *errado* com Van Starsk; agora, porém, a sensação se esvaía completamente. — O que temos em nossas mesinhas de cabeceira? Bíblias?

Jerry abriu o criado-mudo ao lado de sua cama e retirou um pequeno volume, edição de bolso:

— *Marte: o Planeta Vermelho e a Mitologia Terrestre* — Burton ergueu os olhos e sorriu, de leve: — Parece interessante, heim, Phil?

— Parece mesmo — concordei. — Parece mesmo.

Resolvi checar o meu próprio criado-mudo e encontrei outro exemplar do mesmo livro.

— Vou tomar banho primeiro — disse Jerry. — Alguma objeção?

— À vontade — falei. E fiquei largado em minha cama, folheando o livrinho.

• • • • • • • • • • • • • • • • • •

Tratava-se de uma edição recente de uma obra de 2024 — cinqüenta anos antes da fixação de atmosfera e subseqüente colonização de Marte. Antes de pegar no sono, cheguei a ler a introdução do livro, onde o autor (um certo Kratonis Juta) nota que, desde tempos imemoriais, o planeta Marte é associado, pela imaginação humana, a entidades — deuses e espíritos — malignas e cruéis. Um ciclo que começa com a primeira denominação conhecida do planeta — *Erlik*, citado nas crônicas nemédias como deus da morte — e que dura até hoje.

Ao final da introdução, Juta faz algumas considerações de caráter mais ou menos esotérico sobre "emanações" negativas do planeta vermelho, e sobre a influência dessas emanações no caráter e na cultura da espécie humana.

Meu último pensamento antes de adormecer foi "Talvez isto explique Van Starsk".

Conforme o programado, a cama me acordou às oito e meia. Jerry não teve sorte melhor.

Às dez para as nove estávamos no saguão do hotel. Van Starsk já nos aguardava, e parecia algo impaciente. A seu favor, posso dizer que usava trajes menos formais que os do dia anterior. Sua camisa, de mangas curtas, deixava entrever uma estranha e complexa tatuagem em seu braço direito. O sujeito na recepção nos interpelou com certa violência a respeito disso:

— Por que vocês, terráqueos, têm amizade com cultistas?

— Cultistas? O que...

O recepcionista lançou um olhar pouco amistoso para Van Starsk, e logo cuspiu numa escarradeira oculta atrás do balcão.

E não disse mais nada.

Assim que nos avistou, Van Starsk fez sinal — assim como no dia anterior, sem nenhuma emoção aparente — para que o seguíssemos. Foi o que fizemos, e acabamos chegando ao carro. Mais uma vez, nosso estranho anfitrião assumiu a direção do veículo.

— Para onde vamos? — Burton perguntou, afável.

— Aos estábulos — respondeu Van Starsk.

— A única forma de chegar ao Areopagus é a cavalo — pela primeira vez, notei Van Starsk sorrir. — Vocês vão gostar de nossos cavalos mutantes, *huplos*, como os chamamos.

— O que você faz no CMEH, Starsk?

A pergunta pareceu pegá-lo de surpresa.

— Eu... eu estagio.

— Bela tatuagem você tem aí. O que ela representa?

— A Chave e o Portal.

Starsk não abriu mais a boca até chegarmos aos estábulos. Uma vez lá, ele se limitou a dizer "procurem pela tropa de Langley", e logo sumiu.

— O CMEH nos paga uma viagem até aqui, estadia no hotel e depois nos deixa nas mãos de um estagiário? Que diabos é isso?

— Não sei — Burton estava agitado desde que Starsk dissera "chave e portal". — Vamos. Vamos encontrar Langley.

Os estábulos eram uma seção de cerca de vinte graus no anel que delimitava a fronteira entre Harmonia e os desertos marcianos, ainda não completamente terraformados. Além dos estábulos, o anel continha também uma alfândega, serviços de saúde, uma conexão subterrânea com o aeroporto e, claro, os geradores de campo de força que impediam o deserto de invadir a cidade. De fato, era ali que o campo de força tocava o solo. Nas proximidades do anel havia tudo que poderia haver numa zona portuária: hotéis baratos, tavernas sombrias, estranhos acampamentos, crime e prostituição. A proximidade do campo de força causava uma estranha distorção na arquitetura local e na luz do sol. Os edifícios são baixos e encurvados, dobrando-se na direção do centro de Harmonia, como pontas numa coroa, ou dentes numa mandíbula. O céu, devido à deflexão dos raios solares pela curvatura do campo de força na periferia da cidade, é sempre arroxeado. Um lugar obscuro, onde cada beco, sujo e infecto, parece exalar um aroma de *perversidade*.

A população fixa do local é composta quase exclusivamente por ex-beduínos — que, velhos, aleijados ou renegados, não podem mais viver no deserto.

Dentro dos estábulos, tudo era bem mais organizado do que esperávamos. Os huplos — animais grotescos, estranhos quadrúpedes peludos e atarracados, como cabras agigantadas — estavam isolados em cocheiras limpas e arejadas. Um posto de informações piscava no corredor à nossa frente. Aproximamo-nos dele.

— Onde está a tropa de Langley? — perguntei à máquina.

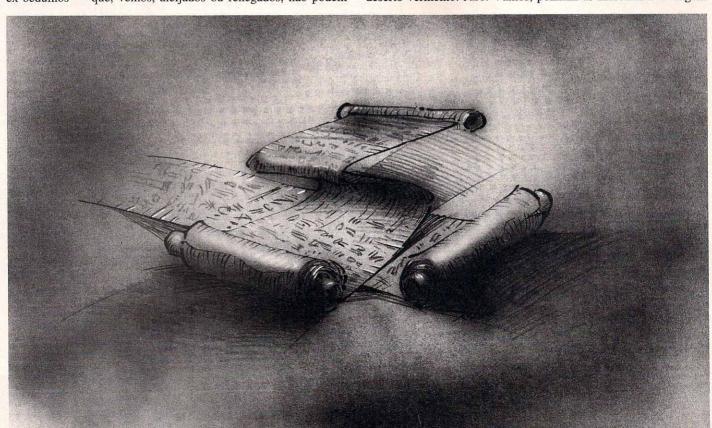
Um caminho, delineado em brilhantes pegadas de huplo, se acendeu no assoalho. Nós o seguimos, e ele nos levou a uma cocheira onde um homem se dedicava a esfregar os pêlos de quatro huplos de aparência bastante amistosa. O homem logo notou nossa aproximação.

— E aí, caras? Quentin Langley, ao seu dispor. Vocês são os doutores? Ótimo. Estão no horário. Vamos, sem cerimônias. Me dêem suas coisas.

Langley pegou nossa bagagem e a amarrou, juntamente com a sua própria, nas costas do huplo mais baixo. Depois nos arremessou algumas roupas especiais, capacetes, óculos e uma espécie de máscaras contra gás.

— Vistam-se de acordo, colegas — Langley falou. — Sempre pode aparecer alguma coisa como uma tempestade lá fora e... é bom estar prevenido.

As roupas eram grossas, ásperas e de aparência pouco confortável. Havia fechos de todo tipo — cordões, velcro, botões, colchetes, zíperes e conexões eletrostáticas — por toda a parte. As botas eram bem pesadas. O capacete era apenas um capacete. Embora estranhas, as roupas realmente pareciam apropriadas para uma viagem pelo deserto. A única coisa realmente assustadora era a máscara: por dentro, estava cheia de agulhas, esporões, tubos e frascos. Burton notou isso ao mesmo tempo que eu, e olhamos, desconfiados, para Quentin.

— São nutrientes — o guia percebera nossa hesitação — anestésicos, estimulantes... Tudo coisa *necessária* se se quer atravessar o deserto vermelho. Juro. Vamos, ponham as máscaras... a viagem

será longa, cansativa, talvez fatal sem elas.

Dando o exemplo, Langley vestiu sua máscara. A película dourada, a superfície externa da máscara, se contorceu e escorreu sobre si mesma, amoldando-se ao rosto do beduíno, emitindo um chiado baixinho, quase imperceptível, mas horrendo, como um gigantesco parasita.

Relutantes, Jerry e eu vestimos nossas máscaras.

As agulhas maiores perfuraram meu rosto um pouco abaixo das pálpebras inferiores. Dezenas de pequenos ganchos, garras e plugues se fixaram no tecido facial, disparando uma primeira descarga anestésica. Pude sentir a máscara deslizar, crescer, entumescida, e depois se retrair, enquanto se amoldava a meu rosto.

— Não é tão mau assim, é? — A voz de Langley ecoou em minha mente. — É impossível abrir a boca dentro destas coisas. Por isso elas são telepáticas.

— Ah! Que me diz disso, Phil?

— Digo "vamos montar". Ei, Langley: estas coisas se cavalgam como cavalos?

— Exatamente.

— E como se cavalgam cavalos?

••••••••••••••••••••

A viagem em si não foi desagradável. Não pegamos nenhuma tempestade pelo caminho, e tudo que havia a nossa volta eram planícies e penhascos vermelhos, intermináveis, imóveis.

É difícil explicar, a um terrestre, quão *radical* é a monocromia de Marte. Tudo ali, absolutamente tudo é vermelho. Às vezes uma sombra alaranjada, às vezes uma nuance quase rósea, mas todos os tons são, na verdade, ilusões para salvaguardar a sanidade da mente. O escarlate é único e onipresente. A monotonia é como um coágulo, um silencioso grito de desespero feito de rocha e pó.

Viajamos quatro dias e três noites sem pausas para dormir, comer ou descansar. Essas necessidades foram todas supridas pelas substâncias das máscaras, que, segundo afirmava Langley, "podem sustentar um homem desperto e em atividade por até uma semana". Não sei, talvez Langley tivesse maior experiência, ou o metabolismo dos marcianos (humanos, sim, mas já na terceira geração sobre aquele mundo) fosse diferente... mas o fato é que, ao entrarmos na terceira noite, algo aconteceu comigo.

Para ser objetivo, eu poderia chamar aquilo de *alteração de consciência*, mas isso não diz um terço do que a coisa realmente foi. Eu não posso, também, dizer que viajei nas drogas da máscara — ao menos não exatamente. Aquilo foi como uma fusão de imagens no cinema, uma realidade sobrepondo-se à outra até apagá-la por completo.

A base de tudo era Marte, o horizonte vermelho. Fundindo-se ao planeta estava o Universo — um globo descontínuo de luz e movimento, materializado contra o vazio inacreditável, girando ao redor de uma elipse ainda mais negra que o próprio vácuo.

Minha visão me levou mais próximo dessa elipse, e ali dentro havia... havia... Há aqui uma barreira em minhas recordações. Um dique contendo vagalhões de loucura, estou certo. Eu *vi*, eu *sei* o que estava lá, mas instintos ancestrais impedem-me de obter uma recordação mais vívida.

Só posso dizer que ali, no centro de tudo, estava a alma e o espírito do Universo, o poder supremo da Criação. Era uma força irracional, cruel. Má.

Ao redor desse núcleo de puro Mal, penetrando o Universo e todos os planos da realidade, havia uma forma protoplásmica, composta por esferas translúcidas que borbulhavam, rolando umas sobre as outras, dividindo-se e multiplicando-se como protozoários, crescendo e se *propagando*. Ao longe, ouvi uma voz:

Yog-Sothoth!, dizia um grito desesperado.

E então era a manhã do quarto dia. Estávamos a poucas horas de Areopagus.

Meu despertar foi abrupto. Entrei em contato com Burton, usando, por algum motivo, o latim em vez do inglês.

Burton afirmou que eu cavalgara normalmente durante toda a noite, e que nós estivéramos debatendo criptogramas medievais por horas. Sua descrição de nossa conversa foi bastante vívida e verossímil, e ele também estava "falando" num latim fluente, como se tivesse passado toda a noite a desenferrujá-lo.

Fiquei então em silêncio, imaginando, com grande desconforto, que minha mente e minha alma eram entidades vivas, independentes e rebeldes. Finalmente retomei o diálogo:

— Jerry...?

— Sim?

Por precaução, "falei" as frases seguintes em latim. Eu não queria ser "ouvido" por Langley.

— Yog-Sothoth significa algo para você?

Silêncio.

— Jerry, por Deus!

— Desculpe, eu — ele começou a frase em inglês, mas logo retomou o uso da língua morta. — Eu estava só pensando... Onde você ouviu isso?

— Não interessa. Onde *você* ouviu?

— Ah... bem... Lembra-se dos arquivos Armitage, em Arkham?

— Claro — respondi. Henry Armitage havia sido chefe da biblioteca da Universidade Miskatonic no início do século XX. Ele deixara, ao final de sua vida, uma grande coleção de livros lacrada num compartimento secreto, movido, segundo se supunha, por algum tipo de preconceito religioso. — E daí?

— Bom... você estava viajando nessa época... mas quando derrubamos a parede que isolava os arquivos... o que encontramos lá... obras há muito dadas como destruídas, ou míticas... *De Vermiis Misteriis*, o *Necronomicon*... E as coisas descritas nesses volumes... Eu, pessoalmente, hoje acredito que Armitage fez a coisa certa ao emparedar aqueles livros.

— E onde Yog-Sothoth se enquadra nisso?

— Yog-Sothoth é uma divindade citada em alguns daqueles livros. Os rituais de adoração prescritos são extremamente malignos... sacrifícios humanos, em maneiras que nem é bom imaginar. O epíteto de Yog-Sothoth é "a chave e o portal".

— Foi como Van Starsk definiu...

— A tatuagem. Sim. Escute... Se estamos envolvidos com adoradores de Yog-Sothoth, então...

— Senhores, chegamos — as palavras, em inglês, ressoaram em minha mente na voz rouca de Langley. — Bem-vindos ao Areopagus.

Areopagus era uma visão terrificante. A escavação das ruínas se processava em diferentes níveis, e o que víamos agora parecia-se com os restos de algum galeão sobrenatural, semi-submerso em lama escarlate: torres, estranhos planos em ângulos indizíveis, encostas e colinas emergiam aleatoriamente do solo estéril, parte rocha rubra, parte arquitetura negra. O conjunto dava a nítida impressão de uma *mudança*, uma perturbadora transmutação da própria natureza, do espírito do deserto.

— Burton e Conrad? Estávamos esperando...

As palavras nos tiraram do transe em que a imagem do Areopagus havia jogado a mim e a meu amigo. Foi com embararaço que retiramos nossas máscaras de viagem, ao som daquela voz. A pessoa que falava conosco vinha de uma porta aberta no campo de força que cercava o campo. Era um homem de pequena estatura e muito magro — e que sorriu ao perceber nosso assombro com o aspecto do Areopagus. Meu rosto ainda formigava quando ele disse:

— Impressionante, não? Sabe, mal posso esperar para levá-los à biblioteca... Mas, sim, isso pode ficar para amanhã — o brilho em seus olhos desmentia a paciência expressa pelas palavras. — Vamos. Vou levá-los à sua tenda. O beduíno pode levar os huplos para o acampamento dos outros de sua *raça*...

Havia algo de positivamente descortês no tom de voz que nosso anfitrião usara ao se referir a Langley, e a forma como ele pronunciou "raça" fez meu sangue ferver. Jerry deve ter notado isso, pois disse:

— Na verdade, o sr. Langley é parte importante de nossas pesquisas. Seria possível alojá-lo conosco, em nossa tenda?

O homenzinho respondeu enquanto desmontávamos:

— Bem... é um tanto *incomum*... mas creio que pode ser arranjado. Sigam-me, por favor.

Enquanto nos conduzia, a mirrada figura de nosso anfitrião se apresentou:

— Meu nome é Karel Gregorian. Sou o... segundo em comando aqui. Devo dizer que o CMEH aprecia muito sua disposição em...

— O garoto que nos recebeu em Harmonia, Starsk, parecia ser membro de um tipo estranho de seita religiosa... O CMEH tem alguma ligação com grupos assim?

Burton me lançou um olhar assustado. Eu estava calculando que uma pergunta ingenuamente cínica deveria suscitar uma resposta semelhante, e foi o que obtive:

— É verdade — Karel respondeu, muito cortês — que alguns de nós buscam a iluminação através do culto a supostas divindades marcianas... e que essas pessoas encaram Areopagus como um verdadeiro santuário... o que, eventualmente, leva algumas a se integrarem ao CMEH. Mas são todas criaturas inofensivas.

— Foi o que imaginei.

Chegamos então à tenda. Gregorian deixou Jerry e eu ali, mas não permitiu que Langley ficasse:

— O senhor Langley não poderá, infelizmente, passar esta noite com os senhores; sua requisição de um alojamento conjunto não estava prevista. Encontrarei acomodações para ele, por ora, e amanhã esta tenda será convertida em alojamento para três pessoas.

Antes que pudéssemos objetar, Karel saiu dali, arrastando Quentin pelo braço. O beduíno ainda conseguiu olhar para trás e fazer um aceno de "até logo".

Olhando para o espaço dentro da tenda, tivemos de concordar que uma terceira pessoa iria se sentir bastante desconfortável ali. O lugar continha apenas três móveis: dois catres e uma mesa. A estrutura polimerizada do teto emitia uma leve fluorescência, luz suficiente para ler, mas não tanta que atrapalhasse quem quisesse dormir.

Passamos o restante do dia xeretando pelas escavações. A maioria das portas e janelas, apesar dos contornos bizarros, eram facilmente utilizáveis por humanóides; mesmo as estruturas de acesso — rampas e escadas — davam a impressão de terem sido feitas para seres de 1,70m, e com duas pernas.

Não encontramos mais Karel naquele dia, mas conseguimos conversar com vários de seus colegas de equipe. Muitos deles usavam tatuagens bastante parecidas com a de Van Starsk — figura que começava a fazer sentido para mim, como a representação bidimensional da coisa de meu pesadelo.

Várias vezes tentamos descobrir a localização do acampamento dos beduínos, ou do curral dos huplos, mas exceto por esparsas menções a "norte", nada mais nos foi dito. Tivemos mais sorte, no entanto, ao procurarmos o refeitório, onde almoçamos pouco depois do meio-dia.

Esse refeitório era uma grande tenda horizontal. Não vimos Langley ou Gregorian, mas uma bela mulher — loira, olhos negros e muito mais alta que a média dos homens ali — veio falar conosco.

— Olá — ela disse. — Vocês são os criptógrafos, heim?

— Isso — Jerry tomou a dianteira. — E você é...?

— Ingrid Remington. Sou a... *responsável* pelo lugar.

— Pelo refeitório? — perguntei, tentando ser engraçado.

— Não — ela sorriu. — Pelo acampamento inteiro.

De repente, Burton e eu ficamos em silêncio. Não havia o que dizer para aquela mulher; algo que exalava dela penetrava deliciosamente em nossas mentes, e observá-la parecia ser a coisa mais importante do mundo.

— Venham, entrem na fila — Ingrid continuou sorrindo. — Vocês querem comer, certo?

— Certo — Burton parecia encantado. — Que tal, Phil?

— Uma grande idéia.

Desde nossa chegada em Marte, Ingrid parecia ser a única pessoa em quem podíamos realmente *confiar* (nós gostávamos de Langley, mas mesmo ele era meio suspeito). Por isso, a conversa durante o almoço foi longa, agradável e proveitosa.

A primeira pergunta que fizemos à srta. Remington foi sobre o racismo contra os beduínos:

— Existem diferenças culturais, claro, mas acho que o principal é a interdependência — ela explicou. — Os beduínos dependem do povo da cidade, e vice-versa, mas nenhum dos dois grupos é capaz de admitir isso. Assim, a cidade sente que o povo do deserto é formado por parasitas dos recursos urbanos, e os beduínos vêem a cidade como um monstro devorador das riquezas do deserto.

A familiaridade com que ela nos tratava acabou me dando ânimo para dirigir a conversa em direção a terrenos mais delicados, como a ligação entre o CMEH e o culto a Yog-Sothoth. Ingrid respondeu sem hesitar:

— Há quem acredite que certos... seres... viveram em Marte muito antes de serem adorados na Terra. Muitas dessas pessoas fazem generosas doações aos cofres do CMEH, e vêem no Centro uma forma de encontrar sustentação para suas superstições... — e então ela sorriu um sorriso maroto e deu uma piscadela. — O que fazemos aqui é transformar dinheiro supersticioso em conhecimento científico. Não é lindo?

— Você não acredita que essas... superstições... possam conter alguma verdade?

Burton perguntou isso muito sério, e ela respondeu com um dar de ombros.

•••••••••••••••••••

Na manhã seguinte, Jerry acordou antes que eu. Ao despertar, notei que havia uma verdadeira comissão me aguardando à porta da barraca: Burton, Karel, Ingrid e Langley.

A visão do beduíno me fez pular rapidamente do catre. Eu estava bastante feliz em revê-lo.

— Vamos, vamos, Phil, eles não nos pagam por hora! — dizia Burton, aparentemente recuperado do ânimo mórbido que o acompanhara por boa parte do dia anterior. — Temos muito trabalho pela frente.

Coloquei-me, o mais veloz que pude, em trajes de serviço e, sem me barbear, saí da tenda. Ingrid e Karel desejaram-me bom-dia — ela, de uma forma adorável, ele, com sombria indiferença. Foi com pesar que ouvi as despedidas da bela srta. Remington:

— Espero que me perdoem, tenho outros deveres... Karel irá levá-los à pirâmide. Só vim ver se tinham passado bem a noite.

— Muito bem, obrigado — Jerry estava me passando a perna. — Também sentimos muito em não poder tê-la conosco. Talvez no almoço...

Fiquei um pouco assustado. Burton não era de se atirar assim em cima das garotas. Mas, olhando bem para Ingrid, senti de novo a mesma sensação de bem-estar que me acometera ao conhecê-la, no dia anterior, e concluí que ela era o tipo de mulher para quem até o

maior tímido de todos os tempos abriria uma exceção.

Remington, por sua vez, não pareceu nada surpresa, mas apenas um pouco contrariada. Ela respondeu:

— Eu adoraria, mas... temo que vocês ficarão lá embaixo até o fim do trabalho. Não é, Karel?

— Sim. Bem, doutores... vamos.

Eu pensei em perguntar o que era "lá embaixo", mas imaginei que iria acabar descobrindo isso mais cedo ou mais tarde.

— A pirâmide, como devem saber — recitava Gregorian —, foi a primeira descoberta deste sítio arqueológico.

— Na verdade, ela foi revelada por acidente, certo? — emendei, fazendo questão de ser implicante.

— Exato — concordou Karel, contrafeito. Mas disse: — Isso é, se você acredita em acidentes.

Antes que eu pudesse atinar com o significado dessa última frase, Gregorian retomou o assunto original:

— De qualquer forma, o restante das edificações do Areopagus se propaga para leste da pirâmide, e o sítio arqueológico obviamente segue o mesmo rumo. Assim, a pirâmide acabou isolada do acampamento principal. O que não significa...

Desligando-me um pouco da ladainha de Karel, resolvi sondar Langley, que nos acompanhava em silêncio.

— Ei, Quentin! — sussurrei. — O que diabos você está...

— Sou "indispensável" para a sua pesquisa, lembra? — ele respondeu, brincando com minhas palavras do dia anterior. — E, de qualquer forma, aqueles caras não são a minha tribo.

— Heim?

— O acampamento de beduínos... antigamente, a escavação era servida por gente de minha tribo. Ontem cheguei lá e... — por um instante, o homem do deserto me pareceu assustado. — Não é mais a minha tribo.

E depois de uma pausa:

— Duvido que sejam qualquer tribo. Cavalgam huplos brancos... cegos... albinos, eu diria. Nunca soube que existissem animais assim! E não são muito amistosos. As coisas estavam começando a ficar difíceis quando aquela loira foi até lá... me levou pra dormir com ela.

— Loira? Ingrid?

— É.

— Não diga nada a Jerry sobre isso, ou você vai preferir ter continuado com os huplos albinos — comentei.

A essa altura, Gregorian já havia estacado diante da pirâmide. Paramos para olhá-la.

Era negra como o sangue na boca de um cadáver. Assemelhava-se às construções astecas, ou aos zigurates da Mesopotâmia: uma sucessão de quadrados empilhados. Era nítido, no entanto, que apenas os três últimos degraus da estrutura estavam expostos, permanecendo o resto soterrado. Mas esses três níveis que despontavam do solo tinham dimensões ciclópicas.

— Qual a profundidade total? — perguntei.

— Estimamos em duzentos metros — Karel respondeu imediatamente.

— Trezentos metros de rocha sólida! — Jerry assoviou, assustado. — Quem teria...

— É para isso que os senhores estão aqui. Venham.

Karel Gregorian tocou um dispositivo em seu cinto, e um túnel de força se abriu areia abaixo, desaparecendo na escuridão. O túnel era inclinado, e se podia percorrê-lo com razoável facilidade, em que pese a claustrofobia causada pelo teto e paredes de areia vermelha, viscosa, móvel, e o medo pela carga das baterias do campo de força. Uma fantasmagórica tocha fluorescente, empunhada por Karel, fornecia toda a iluminação.

Finalmente a tocha revelou uma porta à nossa frente. Era uma estrutura intimidante, entalhada com figuras que se assemelhavam a dragões com estranhos octópodes no lugar da cabeça. O entalhe era nitidamente abstrato, não-figurativo, mas, por algum motivo, isso não me consolava. Olhei para Burton e Langley, e ambos pareciam bem à vontade.

— Quanto penetrâmos na areia?

— Você quer dizer, na vertical? Uns cem metros, contando areia, terra fofa e terra batida; em Marte é fácil abrir túneis com campo de força, por causa da baixa gravidade.

— Certo.

Enterrado vivo, cem metros abaixo da superfície de um planeta alienígena. Campo de força! Transparente, permitia-nos ver a areia, a terra e as rochas fluindo, acomodando-se ao nosso redor. À luz da tocha, aquilo parecia uma espécie de hemorragia.

Com alguns toques em pontos específicos da porta, Gregorian fez com que ela deslizasse para dentro e para o lado. Entramos.

Os únicos objetos terrestres ali eram o reciclador orgânico, conectado a um jogo pouco atraente de latrinas e bebedouros, e o purificador de ar. Todo o resto recendia a algo ancestralmente marciano. Senti-me subitamente um bárbaro, preso num horrendo anacronismo. Aquele local merecia respeito, mas eu desconhecia as palavras e os gestos adequados para exprimi-lo. Ao medo veio somar-se o constrangimento.

— Vou deixá-los aqui — disse Karel —, com este plugues telepáticos — e colocou um pequeno disco na palma da mão direita de cada um de nós. — Assim que quiserem sair, pensem. Vocês encontrarão a extremidade "positiva" dois recicladores cheios de água e víveres. Também há tochas por aqui, e todo o equipamento necessário...

Enquanto ele falava, Burton e eu reparamos numa grande caixa metálica, colocada num canto onde a tocha de Gregorian projetava sua maior sombra. E ali realmente estavam os aparelhos necessários à nossa tarefa, até mesmo pequenos decifradores portáteis, iguais aos que trazíamos conosco.

— Não teremos geradores de campo de força, suponho? — perguntei.

— Infelizmente, não podemos dispor desse equipamento. Mas, qualquer problema, pensem. Vocês têm os plugues.

Assim que acendemos nossas tochas, Karel partiu, fechando a descomunal porta atrás de si.

Algum tempo depois, o pesado som de soterramento se fez ouvir por detrás da porta. Um arrepio subiu por minha espinha, indo eriçar os cabelos da nuca. Jerry e Langley pareciam bem descontraídos.

Por fim, Burton disse:

— E então? Ao trabalho!

• • • • • • • • • • • • • • • • • •

O medo, a claustrofobia levou-me a, antes de tudo, fixar o plugue telepático bem firme em meu ouvido esquerdo. Eu realmente detestaria perder qualquer segundo numa emergência.

Depois olhei ao redor.

O teto do aposento se perdia nas alturas, fora do alcance da luz das tochas. Era sustentado por colunas cilíndricas, cobertas por inscrições inumanas. Tanto as paredes quanto as colunas apresentavam infiltrações de algum tipo de planta azul, úmida e esponjosa, que brilhava numa luminescência pálida contra a rocha negra. Em prateleiras dispostas segundo alguma espécie de padrão labiríntico, havia rolos e rolos de algum tipo de tecido ou fibra flexível, cobertos pelos mesmos caracteres das colunas. Eram esses os livros que deveríamos decifrar.

Aquele "papiro" marciano não havia ressecado com o passar das eras, nem os bastões de madeira escarlate, afixados nas extremida-

des de cada livro, apresentava sinais de decomposição.

Por várias horas, o desafio de decifrar uma linguagem totalmente desconhecida, de um povo talvez sem nenhum traço de identidade espiritual com a humanidade, fez-me esquecer o sacrilégio que cometíamos. E sufocou o medo em minha alma.

Hoje estou certo de que aquela era uma tarefa impossível. A língua marciana está, e sempre estará, além dos limites de compreensão do cérebro humano. Nós *teríamos* fracassado, com certeza. *Se não tivéssemos recebido ajuda.*

Burton e eu trabalhamos como loucos alucinados. Lançamos mão de miríades de hipóteses improváveis e pressupostos intuitivos, e tudo estava certo. Nossas mentes eram alimentadas pelo próprio demônio, por memórias de eras interditas. O próprio Langley, de mero observador, passou a assistente eficaz. Nossas imaginações voavam nas asas de um Destino Negro.

Deveríamos trabalhar ali em turnos de oito horas, saindo à noite, para dormir na tenda. O que aconteceu, porém, foi que perdemos totalmente a noção do tempo. Eu me via obrigado a, de tempos em tempos, comer algo, beber água e adormecer um sono agitado, entorpecido, cheio de visões de escribas inumanos de pele esticada e músculos nodosos. Langley e Burton, não. Não me lembro de vê-los parar uma única vez. Suas mãos tremiam de febre e fúria.

Finalmente conseguimos traduzir, de um dos rolos, um poema mórbido sobre um poço no espaço-tempo, um poço de emanações pútridas e doentias, lar de incontáveis parasitas; sobre a rocha vermelha que havia sido usada para lacrar o poço; sobre as formas e palavras capazes de remover a pedra. Num estranho êxtase, Burton e Langley leram o refrão do poema em voz alta, exultantes; é inimaginável como eles souberam pronunciar as sílabas marcianas.

Súbito, esse mesmo refrão se fez repetir em nossos plugues telepáticos. Era a voz de Ingrid. Naquele instante algo se apossou de mim, uma onda de paixão, um impulso irreprimível. Seus desejos eram *meus* desejos. E, a despeito do paralisante horror que penetrava certas partes lúcidas de minha mente, também repeti, com impecável pronúncia, o poema marciano.

— Está feito — essas palavras soaram em meu plugue, e depois ouvi o clique do aparelho sendo desligado.

Minha lembrança seguinte é de horas, talvez dias depois. Sei apenas que senti fome, e sede, e encontrei o reciclador desligado. Langley e Burton logo se uniram a mim. Sabíamos que estávamos abandonados.

Enterrados vivos.

Para meus dois companheiros estava sendo muito pior. De alguma forma, Ingid havia feito *algo* com eles, parcialmente também comigo — forjado uma espécie de *elo* que agora se rompia de forma cruel, brutal, avassaladora.

Desamparados, vazios, eles choravam, suas almas contendo apenas vergonha e terror. Lentamente eles recuperaram o controle, e então passamos a procurar uma saída. Ainda tínhamos nossas anotações, e passamos a tentar traduzir as inscrições nas colunas. O processo foi lento e custoso, e alguns dos *conceitos* que encontramos ali custaram muito de nossa sanidade. Felizmente, ao lado daquelas terríveis revelações — que pretendo levar comigo para a tumba — também encontramos uma razoável descrição da estrutura interna da pirâmide. Havia um alçapão, uma passagem secreta naquela câmara. Uma saída!

Penetramos pelo alçapão e rastejamos por dias inteiros, parando para dormir, de tempos em tempos, em meio a túneis intermináveis, de uma gélida escuridão. Havia corredores que levavam a fossos, fossos que levavam a armadilhas. Naquela viagem perdemos nossas unhas, e Burton esfolou os cotovelos até o osso. Nossas tochas pifaram na metade do caminho.

Tudo era pequeno, incômodo, dolorosamente áspero.

Por fim, emergimos, cadáveres ambulantes, num pequeno templo onde os beduínos que serviam à escavação realizavam estranhos sacrifícios. Roubamos máscaras e três huplos albinos — criaturas cegas, grotescas, mas de uma mansidão assustadora — e fugimos.

Três meses depois, já de volta à Terra, Burton foi recolhido a um manicômio judiciário, após confessar a autoria de sete fantásticos crimes de violência, estupro, tortura e assassinato — todos cometidos contra jovens loiras de olhos negros.

Não mantive nenhum tipo de contato com Langley, nem ele comigo; não pude deixar de ler, porém, a notícia de que Quentin Langley, beduíno e guia de turistas, despiu-se de todos os trajes protetores e caminhou, sozinho, para dentro do infernal deserto marciano, e que seu corpo, carcomido pelas areias escarlates, havia sido encontrado...

E agora ouço dizer que Marte está mudando; que a rocha vermelha começa a sair do lugar; e se o culto, os poderes e os escritos que encontrei em Marte há duas décadas forem verdadeiros, uma sinistra profecia está para se cumprir.

CARLOS ORSI MARTINHO

II SUPERPROMOÇÃO ARKANUN - INVASÃO

Ganhe 10 Conjuntos *ARKANUN, GRIMÓRIO* e *INVASÃO* Autografados!

REGULAMENTO

1. Para participar, preencha o cupom no verso com letra legível, e escreva seu slogan.

2. Recorte o cupom e envie para:
REVISTA SÓ AVENTURAS,
PROMOÇÃO ARKANUN INVASÃO,
Caixa Postal 19113 - CEP 04599-970
São Paulo - SP.

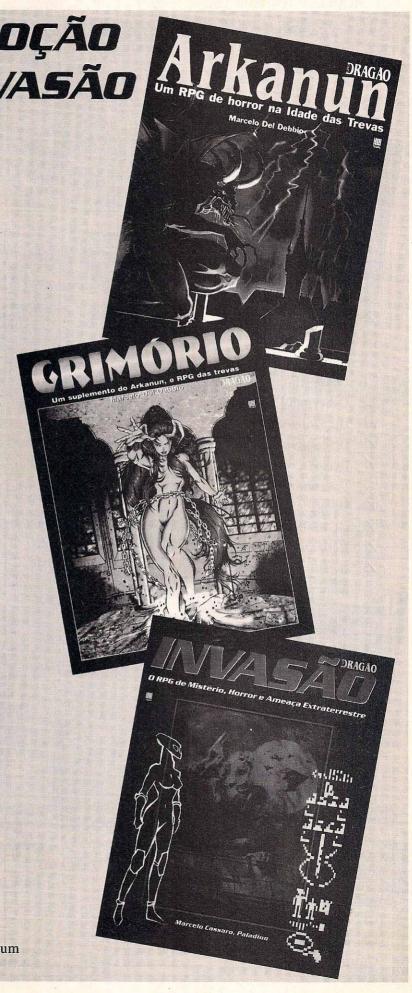
3. Não será aceita xerox ou fotocópia do cupom.

4. Serão consideradas válidas as cartas postadas até o dia 28/02/97. O carimbo dos Correios será o comprovante. Não serão aceitas cartas entregues pessoalmente.

5. O critério de avaliação será criatividade e originalidade. Serão eleitos 10 (dez) slogans vencedores. Cada vencedor receberá 1 ARKANUN, 1 GRIMÓRIO e 1 INVASÃO, autografados pelos respectivos autores.

6. Os nomes dos vencedores serão publicados na DRAGÃO BRASIL, sendo os vencedores notificados pelo correio.

7. É vedada a participação de funcionários e parentes de funcionários da Trama Editorial.

8. Os participantes concordam com todas as regras desta promoção, sendo a decisão da comissão julgadora soberana, não cabendo nenhum tipo de apelação ou recurso.

II SUPERPROMOÇÃO ARKANUN - INVASÃO

NOME: ______________________________ IDADE: __________

ENDEREÇO: ____

FONE: ____________ CEP: ____________ CIDADE: ____________ ESTADO: ___

Meu slogan é ____

____

QUAL OU QUAIS RPGs VOCÊ PREFERE?

- [ ] Advanced Dungeons & Dragons
- [ ] Arkanun
- [ ] Ars Magica
- [x] Aventuras Fantásticas, Dungeoneer
- [ ] Call of Cthulhu
- [ ] Castle Falkenstein
- [ ] Changeling: The Dreaming
- [x] Cyberpunk 2020
- [ ] DC Super Heroes
- [x] Defensores de Tóquio
- [x] Demos Corporation
- [ ] Dragon Quest
- [x] Dungeons & Dragons
- [x] GURPS
- [x] Hero Quest
- [x] Invasão
- [ ] Kult
- [ ] Lobisomem: O Apocalipse
- [ ] Mage: The Ascension
- [ ] Marvel Super Heroes
- [ ] Millenia
- [ ] Monstros
- [ ] Mulheres Machonas...
- [ ] O Desafio dos Bandeirantes
- [ ] Paranóia
- [ ] Senhor dos Anéis
- [ ] Shadowrun
- [ ] Star Wars: The RPG
- [ ] Street Figthers
- [ ] Tagmar
- [ ] Toon
- [ ] TWERPS
- [ ] Vampiro: A Máscara
- [ ] Wraith: The Oblivion

Outros? Quais? ____________________

SE VOCÊ JOGA GURPS, QUAIS SUPLEMENTOS VOCÊ PREFERE?

- [ ] GURPS Cyberpunk
- [ ] GURPS Fantasy
- [ ] GURPS Horror
- [ ] GURPS Illuminati
- [ ] GURPS Império Romano
- [ ] GURPS Magia
- [ ] GURPS Supers
- [ ] GURPS Viagem no Tempo

Outros? Quais? ____________________

SE VOCÊ JOGA AD&D, QUAIS MUNDOS VOCÊ PREFERE?

- [ ] Greyhawk
- [ ] Dark Sun
- [ ] Dragonlance
- [ ] Forgotten Realms
- [ ] Mystara (Karameikos)
- [ ] Planescape
- [ ] Ravenloft
- [ ] Spelljammer
- [ ] Outros? Quais? ____________________

SE VOCÊ JOGA CARD GAMES, QUAIS JOGOS VOCÊ PREFERE?

- [ ] Magic: The Gathering
- [ ] Spellfire

Outros? Quais? ____________________

NA SUA OPINIÃO, QUEM SÃO OS MELHORES AUTORES DE RPG?

- [ ] Artur Vecchi (Monstros)
- [ ] Carlos Klimick (O Desafio dos Banderantes, Renascido)
- [ ] Dave Arneson (D&D, AD&D)
- [ ] Flávio Andrade (O Desafio dos Bandeirantes, Espectro)
- [ ] Gary Gygax (AD&D)
- [ ] Greg Costikyan (Paranóia, Toon, Star Wars)
- [ ] Ian Livingstone (Aventuras Fantásticas)
- [ ] Luiz Eduardo Ricon (O Desafio dos Bandeirantes)
- [ ] Marcelo Cassaro (Defensores de Tóquio, Invasão)
- [ ] Marcelo Del Debbio (Arkanun)
- [ ] Mark Rein•Hagen (Vampiro, Lobisomem)
- [ ] Steve Jackson (Aventuras Fantásticas)
- [ ] Steve Jackson (GURPS)
- [ ] Ygor Moraes (Tagmar, Millenia)

Outros? Quais? ____________________

DRAGÃO ESPECIAL

Muitos já jogavam card games, em suas versões originais – mas surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou os adeptos. É por isso que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as visadas listas de cartas.

REF. DBE 2 (R$ 3,50)

REF. DBE 4 (R$ 3,50)

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ESGA (R$ 16,00)

REF. INV (R$ 12,00)

INVASÃO

O RPG baseado no romance Espada da Galáxia.

DEFENSORES DE TÓQUIO

O RPG brasileiro mais vendido, mais fácil de aprender e mais irreverente do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Ranges, Jaspion e outros super-heróis japoneses. Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA.

REF. DBF 1 (R$ 2,50)

REF. DBF 3 (R$ 2,50)

SÓ AVENTURAS

REF. SA 1 (R$ 2,80)

REF. SA 2 (R$ 2,80)

REF. SA 3 (R$ 2,80)

REF. SA 4 (R$3,00)

Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!

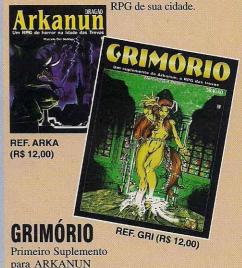
ARKANUN

Na Idade das Trevas os magos não eram respeitados por seus poderes sobrenaturais; eram temidos e caçados pela Inquisição, condenados a queimar na fogueira! Este é o mundo de ARKANUN, o novo RPG da Trama Editorial. ARKANUN é um livro completo com regras para construir personagens, realizar combates, usar feitiçaria e escapar dos Inquisidores. Disponível nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ARKA (R$ 12,00)

REF. GRI (R$ 12,00)

GRIMÓRIO

Primeiro Suplemento para ARKANUN

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO O QUE DESEJA RECEBER

Dragão Brasil Especial (ref. DBE) 2 ☐ (ref. DBE) 4 ☐

Defensores de Tóquio (Ref. DBF 1) ☐ (Ref. DBF 3) ☐

Espada da Galáxia (Ref. ESGA) ☐ (Ref. INV) ☐

Arkanun (Ref. ARKA) ☐ (Ref. GRI) ☐

SÓ AVENTURAS (Ref. SA) 1 ☐ (Ref. SA) 2 ☐ (Ref. SA) 3 ☐ (Ref. SA) 4 ☐

Para pedidos acima de 5 revistas: 20% de desconto até 31/03

NOME: ______ ENDEREÇO: ______

TEL.: ______ CEP: ______ CIDADE: ______ ESTADO: ______

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA., no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX